



**Nachruf
auf das
SYZYG**

*** NEU * NEU ***

**PD-MAG 4/98
Diskline 53**

Bericht: Was ist Künstliche Intelligenz - Teil 2

Games Guide

Game-Index Teil 2

PD-Ecke

Tron 3D

New Stuff 3

Oldieecke

Super Zaxxon

Serie

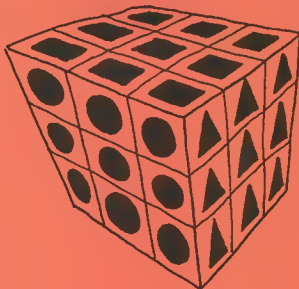
Adventure Corner

Tips & Tricks

Tra(c)kball-Umbau

Rätselecke

Workshop: Programmiersprachen und Leitfaden



Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfans gibt es eine hervorragende Fortsetzung von Mystix. World of Horror, das sich auf der Players Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald.



Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandtschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt, den Schatz zu teilen.

Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebnis.

Best.-Nr. AT 218

DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneten Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knaibertz besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr. AT 167

DM 14,90

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchspiels "LOGICAL", das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen, DLLs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind, keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt, 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170

DM 16,80

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alle Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XU/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Partner versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenserien in vergangene Zeiten zurückversetzen und genießen Sie dort die Abenteuer aller Mythen.

Best.-Nr. AT 219

DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blüte Jahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Degr sounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun lackeln Sie nicht mehr lange kaulen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317

DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

sicherlich haben Sie sich schon gefragt: "Wann kommt endlich das neue ATARI magazin?". Leider konnte ich den normalen Erscheinungstermin nicht mehr einhalten. Für die Verspätung gibt es zwei Gründe.

1) Nach der 3. Ausgabe im Jahr sind wieder die Verlängerungen für das 2. Halbjahr fällig. Es war schon seit einigen Jahren nicht einfach unsere kleine Atari-Gemeinschaft zusammenzuhalten, aber diesmal war es wirklich eine Katastrophe. Ich mußte viele Erinnerungen wegschicken, um auf eine einigermaßen vernünftige Abonnentenzahl zu kommen.

2) Seit zwei Jahren bin ich nun im Dauerstreß. Jeden Monat mußte ich eine Zeitschrift produzieren. Einmal war das Atari magazin dran, das andere Mal unsere Schachzeitschrift. Dieser enorme Arbeitsaufwand ließ sich nur bewältigen, indem ich an fast allen Wochenenden gearbeitet habe. Da ich auch nicht jünger werde, war diese Belastung mit der Zeit einfach zu groß.

Ich hoffe, daß Sie Verständnis für die Verspätung haben. Auch die zwei nächsten Ausgaben werden wahrscheinlich im Rhythmus von drei Monaten erscheinen.

Ich habe oben schon erwähnt, daß die aktuelle Verlängerung ziemlich frustrierend war. Es scheint, als wäre das Ende für das ATARI magazin nicht mehr weit. Schon seit vielen Jahren kämpfen wir immer gegen die einkende Zahl an Abonnenten an. In der jetzigen gedruckten Aufmachung hat das Magazin keine Überlebenschance mehr. Bis zur 6. Ausgabe bleibt uns noch Zeit, in der wir uns gemeinsam mit Ihnen Gedanken über mögliche Alternativen machen können.

Bitte schreiben Sie uns Ihre Vorschläge und Ideen. Vielleicht gibt es je noch interessante Alternativen. Ich wünsche Ihnen auf jedenfall eine gute Zeit und verbleibe

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Ihr Werner Rätz

P.S.: Das ATARI Magazin braucht Ihre aktive Mitarbeit. Für jeden Beitrag sind wir dankbar.

ATARI magazin 4/98

INHALT

Games Guide	S. 4-5
Game-Index Teil 2	S. 5
Tips & Tricks	S. 6-8
Trä(c)ball-Umbau	S. 6-7
Rätzeilen	S. 8
Kommunikationsecke	S. 9-13
Nachruf auf das Syzygy	S. 9
Internet Online	S. 11-12
Startext	S. 12-13
Künstliche Intelligenz	S. 14-16
Preis ausschreiben	S. 17
PD-Ecke	S. 18-19
PD-MAG Nr. 4/98	S. 20
Die Kline Nr. 53	S. 20
Oldie Ecke	S. 21
Around the Planet	S. 21
PD-MAG 3/98	S. 22-24
Syzygy 3/98	S. 24-25
Programmiersprachen	S. 26-27
Adventure Corner	S. 28-30
Kleinanzeigen	S. 31
Leitfaden XXIX	S. 32-33
Impressum	S. 34
Wettbewerb	S. 35
Günstige Angebote	S. 36

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für den Preisausschreiben ist der 10. Dezember.

Beachten Sie bitte die Angebote
Geburtsblätt - Seite 27
Neue Produkte - Seite 33
PD-Neuheiten - Seite 28
PD-MAG/Syzygy - Seite 36



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutscheine-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Tips und Tricks

Hallo Leute!

Wie jedes mal habe ich auch für diese Ausgabe des Atari-Magazins in meiner Trickkiste herumgewühlt und dabei den ein- oder anderen guten Tip zu Tage gefördert!

PITFALL I

\$98- SCORE

\$9E- TIME

PLOTS

\$248C,X STEINE 1

\$2490,X STEINE 2

ROCKFORD

\$00A5,X LEBEN MAX 63

RUFFN REDDY

0860,X LEBEN

\$08AF,01 UNSTERBL.

SPACE RAIDER

\$AE9D,X LEBEN

SPELUNKER

\$00CB LEBEN

STARQUACKE

\$00D5,X FEUERKRAFT

\$00D2,X LEBEN

Allgemeine Tips:

Star-Trek (Sega)

Die Enterprise kann auch auf WARP-Speed gehen, wenn ihr den Stick bei gedrücktem Feuerknopf zurückzieht!

Kaiser II

Ihr solltet in den ersten Runden hauptsächlich Ackerland kaufen.

Wenn ihr genug Felder hebt, kann so schnell keine Hungersnot ausbrechen und ihr könnt sogar in Dürrejahren Korn zu Wucherpreisen verkaufen!

Sascha Röber

Games Guide Index Teil 2

Hallo Leute!

Wie versprochen geht es jetzt weiter mit dem Games Guide Index, diesmal der zweite Atari magazin Jahrgang, also die sechs Hefte des Jahres 1992

Jahrgang 2

Heft 1- Jan./Feb. 1992

Freezerpokes:

Mirac Force

Starquake

Snookie

Up N' Down

Shamus

Schreckenstein

Rockfort

Fortress Underground

Kissin Cousins

Fort Apocalypse

Boulie Trouble

Ollies Follies

Jet Boat Jack

Last V8

Scooler

Thrul

Dawn Raider

Cavelord

Zack

Bilbo

Barkanoid

Ballcracker

Ceres

Crack up

Death Race

Donkey Kong Jr.

Frogger

Flek

Keystone Kapers

Little Devil

Spellbound

Tales of Dragons and Cavemen

Diskmonitorpokes, keine

Tips und Cheats:

Beach Head 1

Goonies

Spiderman

Levelcodes zu:

Zero Wars
Wille
Spider

Adventurelösungen:

Trailer
Paradox
Dallas Quest
People
Zusätzlich eine Lösung mit
Karten zu Universal Hero!

Heft 2 März-April 1992

Freezerpokes:
Drop Zone
Zybex
Cohens Tower
Mr Do
Pac Man
Fire Fleet
Super Zaxxon
Airstrike II
Diamonds
Hawkquest
Joe Blade 1
Laser Robot
Millipede
Mission
Frad
Matterhorn
Miner 2049er
Megaman
Pinhead

Pirates of the... Dan strikes
back
Fire Chief
Flip and Flop
Diskmonitorpokes: keine

Tips und Cheats:

F-15 Strike Eagle
Flugsimulator II

Levelcodes zu:

Star Quake

Offies Follies

Adventurelösungen:

Escape from Delta V
2010

Die Vision

Heft 3 Mai-Juni 1992

Freezerpokes:
Mission Zircon
Plastron
Pastfinder
Phobos
Plots
Phantom
Yogies great escape
Ball Cracker
Diskmonitorpokes: keine

Cheats und Tips:

Arkanoid
International Karate
Galaxian
Spindizzy
Universal Hero

Levelcodes zu:

Logistik

Adventurelösungen:

Stein der Weisen (Lapis
Philosophurum)
The Riddle II

Heft 4 Juli/Aug. 1992

Freezerpokes:

Airwolf
Atomix
Airball
Atztec Challenge
Ardy the Ardvark
Blue Max
3D Pac +
Conan
Defender
Dropzone
Monster Hunt

Pogotron

Zauberball
Spellunker
Pac man

Diskmonitorpokes: keine

Tips und Cheats:

Mission Shark
Fred
Numtris
Monster Hunt
Gigablast
Spider
Pyramidos
Hackers Night

Levelcodes zu: keine da

Adventurelösungen:

CIA-Adventure

Heft 5 Sep.-Okt. 1992

Freezerpokes:

Astrochaser
Air Support
Attack of the mutant Ca-
mels
Blinkies scary School
Beamrider
Bruce Lee
Basil, the great
Centipede
Cohens Towers
Defender
Dropzone
Diskmonitorpokes: keine

Tips und Cheats:

Ghostbusters
Crystal Reider
Bruce Lee
Silent Service
Hawkquest
Megablast
Ghostbusters (anderer Tip)
Dreadnought Factor
Space Trader

Levelcodes:

Wille Stein der Weisen
Zebu-Land

Adventurelösungen:

S.O.S. Mangan
Mindshadow
Der Nette
Die Zeitmaschine II

Heft 6 Nov.-Dez. 1992

Freezerpokes:

3D Pac +
Danger Renger
Domain of the Undead
Encounter
Elevator Repairman
Exploding Wall
Fidget
Fighter Pilot
Frantic
Fruitmaschine
Fred
Twilight World
Faud
Cavernia
Yogies great escape
Misja
Desmonds Dungeon
Dropzone
Green Barot
Head over Heals
HERO
Zone X
Gunfighter
Donkey Kong Jr.
Flip and Flop
Diskmonitorpokes: keine
Cheats und Tips
Ghostbusters
Lets hope
Fred
Draconus (Tips und Lösung
mit Karte)
Sasche Räber

TIPS & Tricks

mit Highlander

Tra(c)kball- Umbau

Heute möchte ich aus der 8-Bit-Welt ein wenig ausbrechen und mich dem großen Bruder [(Mega) ST (E) / TT / Falcon] zuwenden. Was hat das denn hier zu suchen, wird der eine oder andere nun wieder knurren, aber zuerst mal abwarten, vielleicht nützt es ja doch. Einige werden sicher noch einen ST oder Kompatiblen zu Hause rumstehen haben, oder (schön wäre) benutzen ihn sogar. Und genau die sind hier angesprochen.

Auf der ATARI-Messe in Neuss (April '98) kaufte ich mir einen ATARI-Tra(c)kball. Nach ein wenig herumprobieren am XL dachte ich, das der doch auch am TT funktionieren müsste. Also kurzerhand das Teil umgestöpselt und siehe da. NIX GEHT!

Das hat mich aber nicht abgeschreckt, denn ich habe ja eine Menge Portkonverter vom AMC. Auch das brachte keinen Erfolg. Nach ein wenig Herumgefrage habe ich dann erfahren, das man den TB umbauen muß, um ihn am "Großen" zu betreiben. Toll, aber was muß umgebaut werden. Bauplanservice vom ABBUC angerufen und erfahren, das es dort nichts derartiges gibt. Walter Leuer, Danke an dieser Stelle, hat schließlich dann das ZONG Ausgabe 12/92 mitgebracht. Dort ist die Anleitung drin.

Meine Erfahrungen, die ich beim Umbau gemacht habe möchte ich hier mit Einbauleitung wiedergeben. Die Anleitung baut auf der des im ZONG erschienenen Berichtes auf, enthält aber zusätzliche Informationen!

Vorsicht - Lesen!

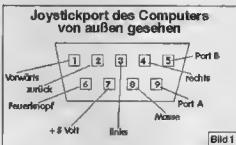
Zum Umbau des TB sollte man Erfahrungen im Umgang mit dem Lötkolben haben. Gerade bei den IC's sollte ihr nicht länger als max. 3 Sekunden draufhalten. Diese Bausteine sind sehr hitzeempfindlich! Vorher den TB-Stecker rausziehen.

Der Umbau

Bevor mit dem Umbau begonnen werden kann, müssen noch ein paar Kleinteile besorgt werden, die da wären:

Teilleiste:

- 1 Joystickverlängerungskabel (voll belegt oder zumindest mit 8 Leitungen - beim Original TB-Kabel fehlt eine Leitung)
- Widerstand 4,7 KOhm
- ein Kabel (ca. 40cm - z.B. Flachbandkabel)
- Lötzinn
- Kleber
- Feinlötkolben (max. 30 Watt)
- Kreuzschlitzschraubendreher



In Bild 1 sehen wir die Portbelegung vom Joystick/Mausport.

Jetzt geht's los. Nachdem ich die Gummiknöpfe an der Unterseite (die verdecken die Schrauben) entfernt, den TB aufgeschraubt und das Oberteil entfernt hatte, wunderte ich mich erst mal über den vielen leeren Raum im Gehäuse. Danach habe ich die Kugel entfernt.

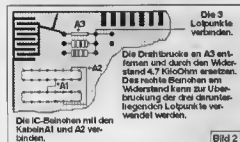
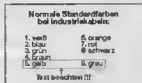
Jetzt mußten die zwei kleinen Platinen (mit buntem Flachbandkabel mit der Hauptplatine verbunden), nach oben herausgezogen werden. Soweit so gut! Das Entfernen des Anschlußkabels bereitete etwas mehr Mühe. Das Kabel und der Umschalter werden von einem Deckel im inneren des TB-Gehäuses gehalten. Dieser Deckel muß nach oben herausgehoben werden, aber Vorsicht, damit nichts zerbricht!

Hat man alles gelöst und die Anschlüsse auf der Hauptplatine entfernt, kann diese dem TB entnommen werden. Nun habe ich mein Joystickverlängerungskabel, das in Realität ein altes ST-Mauskabel ist, vorbereitet, d.h. ich habe die Gegenseite des Steckers sauber abgeschnitten und auf ca. 4-5 cm abisoliert.

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Die normalen Standardfarben sehen wir im Bild unten.

Dabei kann es sein, daß bei einer Befehlung des Kabels mit 8 Leitungen entweder das gelbe oder das graue Kabel fehlen. Nachdem ich meine Lötstation angeworfen hatte, studierte ich sorgfältig die Zeichnung im ZONG, die leider nicht so übersichtlich war und ich dreimal hinschauen mußte, um zu verstehen, was denn wo und wo gemeint ist. Darum habe ich die Zeichnung neu gestaltet (Bild 2).



Die Drahtbrücke an A3 befindet sich auf der Unterseite der Platine. Ich habe einfach die Brücke durchgeschnitten und den Widerstand 4,7 KOhm eingelötet. Danach hatte ich die drei Lötunkte (siehe Zeichnung - rechts neben A3) miteinander verbunden

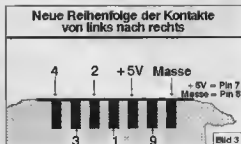
Anmerkung!

Bei mir funktionierte der TB nach dem Umbau nicht. Da habe ich die verbundenen drei Lötunkte bei A3 wieder rückgängig gemacht und siehe da, es funktzte.

Danach habe ich mit dem bereitgelegten Kabel die Beinchen an den IC's angelötet, nicht vergessen! nicht länger als 3 Sekunden mit dem Lötkolben auf den IC-Beinchen braten !!!



Danach mußten noch ein paar Leiterbahnen unterbrochen werden. Zu sehen in Bild 4. Dazu mußte ich die Leiterbahnen A5, A6 und A7 mit einem scharfen Messer (Teppichmesser oder ähnliches) durchtrennen. Aber auch hier ist Vorsicht geboten, daß man nicht versehentlich eine falsche Leiterbahn erwischt. Also lieber zweimal auf die Zeichnung schauen. Danach lötlte ich Pin 6 (orange) der Joystickverlängerung an A4 (Bild 4). Danach mußten nur noch die restlichen Kabel auf die Kontaktleiste gelötet werden. (Bild 3).



Wer sich die Arbeit machen möchte und die Kupferklammern des alten Kabels ablöten und an das neue Joystickverlängerungskabel löten möchte - bitte schön! Ich habe lediglich die Kabel auf die Kontakte gelötet

Nach einem Test und zufriedenem Grinsen meinerseits, konnte ich den TB wieder zusammenschrauben. Falls die Gummknöpfe an der Unterseite nicht mehr von alleine kleben sollten, einfach etwas Kleber drauf, denn wird's schon. Das war es schon.

Was noch?

Die Joystickfunktion des TB bleibt nach dem Umbau weiterhin erhalten, lediglich die rechte Taste verrichtet im TB-Modus nicht mehr ihre Dienste.

Fazit

Ein nettes Spielzeug am "großen" ATARI. Wenn man, wie ich, das Kabel lang genug gewählt hat, kann man sich den TB prima auf den Schoß legen und damit den Mauszeiger steuern. Ist echt total bequem! Noch besser ist eine automatische Switchbox (ich habe die vom AMC - so lacht mir Herbert immer entgegen). So kann man per Knopfdruck zwischen Maus und TB umschalten.

Bis dann Raimund Altmayer

P.S.: Der Abdruck der Bauanleitung ist ohne Gewähr. Bei Fragen rufen Sie mich einfach unter 06501/3678 an.

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Hallo Rätselfreunde!

Da auch das Rätsel im letzten ATARI-Magazin nicht allzu schwer erschien, habe ich mich auch hieren versucht herausgekommen ist das, was nebenan im eingekreisten Kasten steht. In der Rätselaufgabe ging es darum, daß der Wesir (?) von Ägypten verreisen wollte, und seiner Frau 492 Golddukalen gegeben hat.

Von diesen Dukalen sollte sie ihrem Sohn an jedem seiner Geburtstage genau die seinem Alter entsprechende Anzahl von Dukalen schenken. An einem bestimmten Geburtsstag ist dann noch genau die ausreichende Menge an Dukalen vorhanden. Einen Tag nach diesem Geburtsstag wollte der Wesir dann zurückkehren.

Die Frage war nun, wie oft der Sohn ohne den Vater Geburtstag feiert, und wie alt er bei dessen Rückkehr war. Meine Lösungs idee funktioniert folgendermaßen: Wenn der Junge am ersten Geburtsstag ohne den Wesir X Jahre alt wurde, und somit X Dukalen von den 492 Dukalen bekam, so reduziert sich die Anzahl der verbleibenden Dukalen an jedem Geburtsstag um X (wobei X immer um 1 zunimmt - man wird zum Glück nur 1x pro Jahr älter).

Irgendwann einmal ist dann die Anzahl der Dukalen = 0, und dann ist eine Lösung gefunden. Mein Programm funktioniert also folgendermaßen: Die Variable ANZ enthält immer die Zahl der noch vorhandenen Dukalen.

In der 1. Schleife in Zeile 22 wird das (Anfangs-)Alter (der "Goldrunde") durchlaufen. Als Höchstwert habe ich mal 120 Jahre gewählt, obwohl der Wesir dann schon einiges älter als 120 Jahre gewesen sein müßte.

Die 2. Schleife stellt nun das jeweilige Jahresalter zur Verfügung. Wenn nicht mehr genügend Dukalen zum Schenken zur Verfügung stehen, kann das "Anfangsalter" nicht richtig sein, die 2. Schleife wird vorzeitig

beendet, und es wird mit dem nächsten Anfangsalter wieder angefangen. (Die Zeilen 25-27 dienen nur der optischen Anzeige).

Wenn nun ein Geburtsstag gefunden ist, an dem genau die richtige Dukalenanzahl zur Verfügung steht, ist dies eine Lösung, die dann ausgegeben wird, und zur späteren Anzeige in einem String abgelegt wird. Wenn nun das "Höchstalter" erreicht wurde, werden die Ergebnisse ausgewertet (oder auch nicht, wenn keine da sind!).

Bei diesem Rätsel gibt es 2 Lösungen:

1. Lösung: (die wahrscheinlichere) Der Sohn wurde 9 (kurz nachdem der Wesir ging), feierte 24 mal ohne ihn Geburtstag, und war 32 Jahre, als der Wesir zurückkehrte.

2. Lösung: (die unwahrscheinlichere) Der Sohn wurde 58 (kurz nachdem der Wesir ging), feierte 8 mal ohne ihn Geburtstag, und war 65 Jahre, als der Wesir zurückkehrte. Falls irgend jemand Fragen zur Lösung hat, kann er sich ja an mich wenden. Ansonsten wünsche ich Euch noch viel Spaß mit diesem ATARI-Magazin und sage Ciao bis zum nächsten Mal.

Heiko Bornhorst

Listing zum Rätsel

```

10 REM *****
11 REM **   ATARI Magazin 03/98   **
12 REM **   **
13 REM ** Lösung zur Ratselaufgabe **
14 REM ** *****
15 REM ** programmiert von       **
16 REM **
17 REM ** Heiko Bornhorst       **
18 REM ** Wasserburg 14a        **
19 REM ** 49493 Bornhorst       **
20 REM *****
21 ALTMAX=120:DIM ALTERS(50):ALTERS(1)=0:GRAPHICS 8
22 FOR ALTST=1 TO ALTMAX:ANZ=492
23   FOR ALTWIRD=ALTST TO ALTMAX
24     IF ANZ<ALTWIRD THEN ? "Zu wenig Dukalen für nächsten Geb. ?" EXIT
25     IF ALTWIRD=ALTST THEN ? "Wied. ";
26   REM --
27   ? ALTWIRD;" liegt ";
28   ANZ=ANZ-ALTWIRD
29   IF ANZ<0 THEN 35
30   -----
31   ? "gehen "ALTWIRD;" Dukalen"/11/2
32   ALTERS(LEN(ALTERS)+1)=STR$(ALTST*1000+ALTWIRD):ALTERS(LEN(ALTERS)+1)=0
33   *
34   EXIT
35   -----
36   ? ALTWIRD;"(wobei "ANZ;" Dukalen"
37   NEXT ALTWIRD
38   -----
39   REM AUSWERTUNG
40   GRAPHICS 0:P=1
41   IF LEN(ALTERS)=1 THEN ? "Keine Lösung gefunden" :? END
42   N=0:FOR ALTERS(1) TO ALTERS(LEN(ALTERS)):IF N=0 THEN ? "ENDE" :? END
43   ALTKOMB=VAL(ALTERS(P)):P=P+1
44   WTD=ALTKOMB DIV 1000
45   ZURUECK=ALTKOMB MOD 1000
46   FEIERANZ=(ZURUECK-WTD)+1
47   ? "Jahresalter "WTD;" als der Vater ging, feierte "FEIERANZ,
48   ? " mal ohne ihn, und von "ZURUECK;" als sein Vater zurückkehrte."
49   ? :?
50   *
51   GOTO 42

```


Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Hallo liebe Leser!

Der Grafik-Wettbewerb des PD-Mags ist nun beendet und die eingegangenen Bilder haben mich davon überzeugt, daß durch Wettbewerbe auch Heute noch interessante Software für unseren Alan entstehen kann. Daher habe ich mich entschlossen einen neuen Wettbewerb für das PD-Mag zu starten.

Im neuen Szene-Art-Wettbewerb sollt ihr Euch künstlerisch betätigen.

In diesem Wettbewerb steht es Euch frei, ein Intro für's Magazin, eine kleine Demo, ein Musikstück oder eine Grafik zu programmieren, komponieren oder zu pixeln und das Werk bis zum 1.12.98 hier an das PD-Mag zu schicken! Natürlich warten wieder tolle Preise auf Euch, die ich Euch nun auch mal auflisten werde!

Der Gewinner erhält: 1 XC12 Datenrekorder, 1 PD-Mag Jahresabo, 1 Originalspiel auf Disk, 1 Originalspiel auf Tape, 1 Einkaufsgutschein über 10,- DM für den PD-World Versand

Dieses Paket hat einen Wert von ca. 80,- DM!



Außerdem stehen noch 10 Spiele, 4 Gutscheine über 5,- DM, 1 PD-Mag Abo, 2 Hint-Hunt-Books und Trostpreise wie Leerdisk und Disklocher bereit!

Ihr seht also, mitmachen lohnt sich! Wie immer teilen wir auch für diesen Wettbewerb, bei dem Mitmachen echt nicht schwerfallen sollte, mindestens 10 Einsendungen an! Bitte beteiligt Euch alle, wenn es mehr Einsendungen werden, lasse ich mich auch

nicht lumpen und gebe noch eine Menge Preise dazu!

Sollte es noch irgendwelche Fragen geben, könnt ihr einfach mal bei mir anrufen oder schreiben!

PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel 0171/9254660.

Sascha Röber

Nachruf auf das SYZYGY

Nun ist es also passiert, was Stefan Lausberg diesem Magazin selbst immer wieder angedroht hatte. Das SYZYGY wird eingestellt. Zwar hatte es das eine oder andere Mal noch so ausgesehen, als würde der Autor seine Androhung vergessen und wieder mehr Spaß daran haben, das Magazin auf die Beine zu stellen, aber dennoch kam das Ende nicht so überraschend, zumal das SYZYGY nach einigen Schlingerkursen einfach nicht mehr zu seiner alten Blüte zurückfinden konnte.

Dabei hatte es mal sehr vielversprechend angelaufen. Die erste Ausgabe war das reinste Glanzlicht. Es gab neben den üblichen Testbenchen über kommerzielle und PD-Software auch Programmierkurse, Vorstellung der alten DISK-LINE Ausgaben, übersetzte polnische Anleitungen und noch ein paar gute Ideen, die bei anderen Magazinen oft nicht zu finden waren.

Es hätte so bleiben sollen, aber schon bei den nächsten Ausgaben fing dieser schwerwiegende Mangel an, Versprechungen und Vorankündigungen nicht einzuhalten. So sollte z. B. die DISK-LINE Nr. 1 später vorgestellt werden, welf sie bei Stefan angeblich kaputt war. Dies wurde aber nicht nachgeholt - sondern einfach vergessen. Den richtigen Knacks bekam das SYZYGY aber erst, nachdem Stefan ungeplant plötzlich zur Bundeswehr mußte und sein 2. Autor, Markus Röner, das Magazin allein zusammenstellen mußte.



Obwohl daran nun keiner schuld war, begann hier schon die Klagerlei von Markus, der seinen Lesern sogar unterstellte, sie glaubten wohl nicht, daß er auch ein Privatleben hätte und ihnen sogleich seinen ganzen Wochenendaufschub schilderte.

Angeblich mußte er das Magazin innerhalb eines Wochenendes erstellen (was ja durchaus stimmen kann), und daß dabei nicht immer ein hochqualitatives Ergebnis herauskommen kann, ist logisch (und man seh es dem Magazin dann auch an, denn in ein paar Ausgaben wirkte es so, als hätte Markus nur sein altes und nur mässig erfolgreiches 8Bit-Magazin kopiert und anders benannt).

Aber daß dies einige Leser zu Recht mokierten, zumal Markus in seinen Werbetexten auch noch großspurig behauptete, das SYZYGY werde von "führenden Köpfern der 8-Bit-Szene als das Flaggschiff der Diskettenmagazine" bezeichnet, dafür sollte man als Herausgeber auch Verständnis haben.

Aber Markus hatte es schon immer schwer. Kritik zu ertragen, obwohl er selbst immer kräftig welche austeilte. Am deutlichsten wurde das, als er sich in einen Disput mit mir über den WASEO-Publisher verstrickte. Den ersten Kritikbrief veröffentlichte er noch im SYZYGY, die nachfolgenden wurden einfach unterschlagen.

Kommunikationsecke

Denach beschwerte er sich noch, er hätte auf seine Kritik hin Briefe vom "WASEO-Fanclub" bekommen und sei nun sauer, und das zu Recht, dabei sollte man als Magazinautor immer damit rechnen, daß nicht alle Leser die gleiche Meinung haben wie der Herausgeber, und eine lebhafte Diskussion hätte dem Magazin sowieso nicht geschadet!

Markus zog es vor zu schmolten und schrieb stattdessen statt eines Berichtes über die ABBUC-JHV einleisch, die Szene sei lot und mehr sage er nicht dazu, denn sonst hackten alle wieder auf ihm herum. Sicherlich gefiel ihm auch nicht, daß nicht alle seine Leidenschaft für Heavy Metal teilen, und so war sein Ausstieg aufgrund steinharter Intoleranz nur die logische Folge davon.

Stefan Lausberg, der von da ab die Arbeit allein erledigen mußte, gab sich zwar Mühe, führte auch mal neue Rubriken ein und würzte das Magazin mit durchaus interessanter Software, aber leistete sich den Fehler, den auch schon Armin Stürmer machte, als es noch das AMG-Magazin gab: Er redete sein eigenes Produkt herunter.

Wie ein Becker, der sagt "Kaufen Sie bloß meine Briefe nicht, die sind eh schlecht, und ich mache sowieso bald zu" sprach er in einer Phase von ständiger fehlender Motivation, leeren Rubriken aufgrund mangelnder Beteiligung und wohl einem baldigen Ende des Magazins, manchmal so massiv, daß selbst Herr Rätz der Meinung war, so kann es nicht funktionieren.

Stefan schien das auch einzusehen, denn er warf die leeren Rubriken endgültig raus und brachte stattdessen das Internet ins Spiel, wodurch er das SYZYGY zu einem echten Lückentüfter machte. Leider wurde diese positive Entwicklung davon überschattet, daß Stefan es bis zum Schluß nicht schaffte, seine schon lange angekündigten Verbesserungen zu verwirklichen.

So wurden weder die Wettbewerbe richtig ausgewertet noch die Leserumfrage (an der sich ja durchaus einige Leser beteiligt hatten, ich übrigens auch), auch das Titelbild und die Menüverbesserung ließ ewig auf sich warten, und zudem sah der Inhalt des SYZYGY oft endere aus, als noch im Werbetext angesprochen.

Immerhin gelang es Stefan, zwei Mitschreiber für das SYZYGY zu gewinnen. Daß seine Aufrufe zur Mitarbeit am SYZYGY bis auf diese 2 Ausnahmen im Leeren verhallen, daran ist er jedoch teilweise selbst schuld.

Ich habe Stefan z. B. eine Brief-Karte, das ausgefüllte Formular für die große Leserumfrage und eine E-Mail geschickt, in der ich anregte, daß er doch die alten Seiten, die nach dem Ausstieg von Markus untergegangen waren, wieder aufleben lassen sollte,

wie er es auch schon angekündigt hatte, aber er hat auf keines der drei Schreiben reagiert.

Man kann nicht auf der einen Seite um Mitarbeit bitten und sich auf der anderen Seite laub stellen, zumal das, wie man in Leserbriefen verfolgen konnte, nicht nur bei mir so passierte.

Dennnoch muß man Stefan zugute halten, daß er durch die Nachrichten aus dem Internet frischen Wind in die ATARI-Gemeinde brachte, und dies auch das ist, was nach dem Verschwinden des SYZYGY hauptsächlich fehlen wird.

Über Stefans Zeitprobleme kann man verschiedener Meinung sein, Sascha Röber z. B. muß auch nebenbei arbeiten und bringt sogar weitgehend in Eigenregie 2 Magazine heraus, ich selbst bin durch mein Diplomsemester und weitere Arbeiten ebenfalls zeitlich stark belastet und muß trotzdem die DISK-LINE und die Testberichte an Werner liefern können.

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten

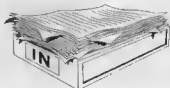
- 1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
- 2) Tips & Tricks
- 3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
- 4) Programmierwettbewerb
- 5) Kleinanzeigen
- 6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt
Werner Rätz

Werner Rätz



Ein Magazin herauszugeben ist kein Pappensil, es wird immer eine zeit- aufwendige Sache sein. Doch da wir nicht wissen, was Stielen alles neben- her machen muß, sollte das auch nicht kritisiert werden, lest steht je- denfalls, für ein Textmagazin hat sei- ne Zeit nicht gereicht.

SYZYGY wurde als gute Idee in- ne Leben gerufen, mußte aber mehr Stürme durchfahren als jedes andere Magazin und deshalb wohl früher oder später abtun. Ob es eine Wiederbelebung geben wird, ist offen.

Denkbar wäre eine Art Magazin, das zur einen Hälfte aus Nechnichten rund um das Internet und über den



Brückenschlag von PC und XLXE be- steht, zur anderen Hälfte aus Diskus- sionsergebnen (z.B. "Was haltet ihr da- von, daß private E- Mails vom Staat mitgelesen werden sollen" usw.). Da gibt es durchaus noch Möglichkeiten. Was fehlt ist halt nur noch ein überzeugter ATARLener mit viel Zeit. Ansonsten kann man sich nur wünschen, daß nun das PD-Mag das fehlende Textmagazin würdig vertritt.

Thorsten Helbing (WASEO)

Internet Online

von Harald Schönfeld

Apples Neuer Der iMac

Mit dem höchsten Aktienkurs seit Jahren wird die Entwicklung, die zur Zeit bei Apple stattfindet, honoriert. Seit 3 Quartalen schreibt das Unter- nehmen nun wieder schwarze Zeh- len, und am 15. August wurde der neue, heißbegehrte iMac zum Ver- kauf freigegeben.

Der iMac überzeugt nicht nur durch außergewöhnliche innere Werte (die ist man bei den mittelleuren Macs ja gewohnt), sondern vor allem durch sein Design in halbdurchsichtigem Blau/Weiß. "Sorry - no beige" prangt es groß auf Apples Homepage. Vor allem für Hermanwender ist die Ma- schine gedacht, vereint sie doch in nur einem Gehäuse Monitor, Compu- ter, CD Rom, Modem, Video I/O Karte usw. Der iMac ist somit seit langem wieder einmal ein "echter" Mac, der wie der klassische erste Mac alles mitbringt, was man braucht. Schon jetzt liegen so viele Vorbestel- lungen vor, daß Apple bereits längere Lieferzeiten angekündigt hat.

Windows 98

Zeitsprung an Silvester

Auf der Suche nach Problemen mit dem Jahr 2000 hat die britische Firma Bromley einen Datumsfehler in Win- dows 98 entdeckt, berichtet der Inter- net-Nachrichtendienst der BBC. Bootet der Rechner in den letzten Sekun- den eines Silvesterabends, kann das Datum um ein oder zwei Tage ver- springen. Laut BBC will Microsoft in den nächsten Tagen ein Patch auf der Jahr-2000-Seite und der Win- dows 98-Seite bereitstellen.

Gates wird öffentlich verhört

Wenn Bill Gates im Kartellprozeß zwischen Microsoft und der US-Justiz in den Zeugenstand tritt, sind ihm seit gestern gut gefüllte Ränge sicher. Richter Thomas Penfield Jackson, der im Anti-Trust-Prozeß den Vorsitz führt, entspricht überraschend dem Antrag mehrerer Verlage und einer Presseagentur, die "aufgrund des überragenden öffentlichen Interesses" bei Vernehmungen von führenden Microsoft-Managern die Zulassung von Presse und Publikum gelordert hatten.

Gleichzeitig verschob Jackson die für morgen in Redmond angesetzte Ver- nehmung des Microsoft-Chiefs. Auch die Ansetzung der für den 8. Septem- ber geplanten Hauptverhandlung ist in Gefahr. Jackson räumte ein, daß sich das Gericht zunächst mit Microsoft auf grundlegende Verfahrensrichtlinien verständigen wolle. Unter anderem soll erörtert werden, wie sich der Softwarehersteller bei Fragen verhal- ten darf, die Firmengeheimnisse berühren.

Microsoft muß Source Codes offenlegen

Am Donnerstag entschied Richter Thomas Penfield Jackson im Anti-Trust-Verfahren gegen Microsoft, daß Bill Gates so- lange vernom- men werden könne, wie die Regierung das w ü n s c h e.

Überdies muß Microsoft die Source Codes von Windows 95 und 98 dem Gericht noch vor der Hauptverhand- lung vorlegen.

Damit hat Gates eine weitere Schlap- pe erlitten, denn er wollte sich wegen seines engen Zeitplans nur für echt Stunden zur Vernehmung begeben und weigerte sich, die Source Codes offenzulegen, da keine hinreichende Vertraulichkeit gegeben sei.

CompuServe-Urteil

**Ulrich Sieber, Verteidiger von
Felix Somm, zerlegt das CompuServe-Urteil**

Das CompuServe-Urteil des Amtsge- richts München vom 28. Mai hat we- gen der Rechtsfragen und der Höhe der Strafzumessung weltweites Echo gefunden und ist weitgehend auf Ab- lehnung gestoßen.



Kommunikation - ATARI magazin

Prof. Dr. Ulrich Sieber, der Verteidiger Somms, hat jetzt dem Gericht in einer vom Beck Verlag zusammen mit dem Urteiltext veröffentlichten ausführlichen Anmerkung eine ganze Reihe von Fehlern im technischen Verständnis der Netze und bei der Beurteilung des juristischen Sachverhalts vorgeworfen.

Er beanstandet vor allem die Auslegung der Verantwortlichkeitsregelung von §5 des Telemediengesetzes und die Weigerung des Gerichts zu erkennen, daß "eine Kontrolle oder Unterbrechung internationaler Telekommunikationsverbindungen Zugriffe auf ausländische Informationsangebote im Ergebnis nicht verhindern kann", weil man wegen der Natur des Internet auch über andere Wege zu diesen Inhalten gelangen kann.

Für Sieber ging es dem Gericht wohl vornehmlich darum, einen Präzedenzfall zu setzen, um einen Verantwortlichen auch dann zu finden, wenn derjenige, der in einem fremden Land Inhalte bereithält, die im eigenen Land verboten sind, strafrechtlich nicht zu belangen ist: "Die schriftlichen Urteilsgründe zeigen eine bemerkenswerte Addition von technischen, materiell-rechtlichen und prozeßrechtlichen Fehlern. Der trotz zahlreicher Bedenken erfolgte Schuldspruch belegt den Willen zu einer spektakulären Verurteilung, die durch die völlig unverhältnismäßige Verhängung einer zweijährigen Freiheitsstrafe für einen bisher nicht vorbestraften Angeklagten unterstrichen wird."

Der Teilvorwurf wurde ausführlich nur an der amenschenlichen Mutter CompuServe Inc begründet, aber hinsichtlich deren Strafbarkeit, die dann auch den Geschäftsführer der deutschen Tochter bei nach deutschem Recht unzulässiger Konstruktion einer Gesamtorganisation betrifft, sei noch "nicht einmal der Versuch unternommen (worden), die Straftat eines in den USA handelnden Mittäters festzustellen".

Dadurch aber werde der Geschäftsführer der deutschen CompuServe GmbH "zur nationalen 'Geisel' für die nicht ermittelten Straftäter genommen, welche die verfahrensgegenständlichen Inhalte herstellen und in das Internet einspeisen".



Virtuelle Bundestagswahl

Studenten der Universität Osnabrück unter der Leitung des Soziologieprofessors Dieter Otten wollen im Rahmen einer Lehrveranstaltung die Möglichkeiten einer Online-Stimmabgabe erkunden.

Dazu haben sie über die real existierenden 328 Wahlkreise hinaus einen virtuellen Wahlkreis 329 eingerichtet. Ab Mitte August können wahlberechtigte Bürger hier einen Stimmzettel mit einer codierten Zugangsnummer beantragen, um dann zwischen dem 20. und 27. September ihren Stimmzettel auszufüllen und einzusenden.

Gewählt können mit der Erststimme nur die jeweiligen Spitzenkandidaten der Bundestagsparteien. Mit der Zweitstimme entscheidet man sich ganz gewohnt für eine Partei. Die Wähler sollten anonym bleiben, gezählt werden nur die abgegebenen Stimmen.

Erforscht werden sollen mit diesem Bundestagswahlspiel die "technischen, rechtlichen und organisatorischen Voraussetzungen" für virtuelle Wahlen, um die Politiker dazu zu bringen, das Internet auch als Alternative zur Briefwahl zu nutzen.

Interessiert ist man auch daran, wie und ob sich das Wahlergebnis der Online-Bürger vom Ergebnis der tatsächlichen Bundestagswahl unterscheidet. "Sie können demonstrieren, wo das Netz politisch steht, denn die 'Internet Bürger' wählen wohl anders als das 'Rest-Volk'. Allein das zu dokumentieren wäre schon wichtig."

Damit mehr Menschen sich beteiligen, kann derjenige eine Reise nach Japan gewinnen, der am genauesten den Ausgang der wirklichen Bundestagswahl vorausgesagt hat.

Startexter

Diesmal gibt es keine Abenteuerlösung, denn mir lag nur des Eine im Sinn: Wie sag ich es meinem Drucker JP 170 S von Olivetti daß er möglichst richtig auf den STARTEXTER V 12 hört, im ATARI-Magazin 6/97 auf der Seite 11 habe ich meine Notlösung präsentiert und auf Hilfe anderer User gehofft und gehofft. Aber erscheinend kann sich damit auch keiner aus.

Was blieb mir anderes übrig, als immer tiefer ins Druckerhandbuch einzudringen, mich mit dem Programm INSTALL.BAS und mit der Y-Datei des Startexter's auseinander zu setzen.

Was nach großem Zeiteufwand dabei herausgekommen ist, hat sich aber doch gelohnt. Es gab sogar ein "Neubprodukt", das ich Herrn Rätz am 20.03.1998 zur Veröffentlichung im PD-MAG angeboten habe. Wenn vorab Interesse daran besteht, schicke ich nach Erhalt einer Leerdiskette und Rückporto in Briefmarken das Programm JP170S.BAS zu.

Mit diesem Programm kann man diesen und auch andere Drucker für bei ATARI 800 XL/XE leicht einstellen. Ursprünglich wollte ich den Drucker für den Startexter damit programmieren, aber wie es sich gezeigt hat, geht es anders besser. Nun zurück zum Startexter.

ATARI magazin - STARTEXTER

In der Y-Datze stehen zum Einen alle Werte (Hexadezimal) die im Installationsprogramm festgelegt wurden. Zum Anderen werden alle Parameter vom Startexter in dieser Datei abgespeichert. So auch die Werte des Zeilenabstands. Sie werden zu Beginn des Drucks zum Drucker übertragen. Da ich meistens mit einfachen Zeilenabstand (1/6 Zoll) drucke, ist dafür der Wert 36 abgespeichert.

Wird nun die Steuersequenz für den Zeilenabstand zum Drucker gesendet, erkennt der Tintenstrahler sie nicht, dann EPSON-Sequenzen sind meist kürzer und bis auf ESC (Daz. 27) andere. Gedruckt wird aber jedes darstellbare Zeichen, in diesem Fall ein \$ (Daz. 36).

Das ist also des Rätsels Lösung. Die Abhilfe ist nun einfach. Man stellt im Startexter den Zeilenabstand auf 0 und speichert den Parameter ab. Ich benutze den Tintenstrahler mit seinen Standardabstand und komme damit gut aus.

Noch zwei weitere Parameter habe ich im Startexter eingestellt. Das freidefinierbare Steuerzeichen 7: 12, das ergibt mit <START>+<7> einen erzwungenen Seitenvorschub und Auto

Line Feed: 1, damit sorgt der Startexter für den Zeilenvorschub.

Mit INSTALLBAS habe ich mir dann die Funktionen 0 bis 9 programmiert. Dabei habe ich mich bis auf die Funktionen 6 und 9 an die Vorprogrammierung für EPSON-Drucker halten können. Das hat den Vorteil, das man Startexterfiles, die mit Steuerzeichen für EPSON-Drucker versehen sind, in der Regel nicht zu editieren braucht.

So sieht das Ergebnis der von mir installierten Funktionen aus:

Was habe ich verloren und was gewonnen?

Der Startexter verfügt nicht mehr über einen von mir beeinflussbaren Zeilenabstand. Seine Fähigkeit grafisch zu drucken (z.B. ein Telefonsymbol oder Startexter-Zeichensätze) ging verloren.

Die gewonnenen Vorteile eines Tintenstrahlers gegenüber eines Nadeldruckers brauche ich hier wohl nicht hervorzuheben. Sein Druckbild spricht dafür eine eindeutige Sprache.

JP 170 S PCL III + Emulation

<START>+<4>= Funktion einschalten; "E" inverse
<START>+<5>= Funktion ausschalten; "A" inverse

Funktion 0 = Unterstreichen (einfach)

Funktion 1 = Hochstellen (Hochzeichen)

Funktion 2 = Tiefstellen (Tiefzeichen)

Funktion 3 = Breitschrift (5 cpi Zeichendichte)

Funktion 4 = Schraubschrift (10 cpi Zeichendichte)

Funktion 5 = Fettdruck

Funktion 6 = Letter Gothic (kein Kursivdruck)

Funktion 7 = Proportional (PS) nur COURIER

Funktion 8 = Schrägschrift (Kursivdruck)

Funktion 9 = Deutscher Zeichensatz (ISO 21 - Germany)

Standardwerte: Zeichensatz CP 437 International, kein Auto LF, Schriftart COURIER, Zeichendichte 10 cpi

Hier sind meine ESC-Sequenzen für INSTALL.BAS

- Druckerauswahl 3,
- Breitschrift Ein 14, -Breitschrift Aus 20,
- Zeilenabstand (N/216 Zoll) 0 (alle Werte übernehmen),
- Schriftarten wählen 0 (alle Werte übernehmen),
- Funktion 0 Ein 5, 27, 38, 100, 49, 68, (Unterstreichen)
- Funktion 0 Aus 4, 27, 38, 100, 64,
- Funktion 1 Ein 6, 27, 40, 115, 43, 49, 85, (Hochstellen)
- Funktion 1 Aus 5, 27, 40, 115, 40, 85,
- Funktion 2 Ein 6, 27, 40, 115, 45, 49, 85, (Tiefstellen)
- Funktion 2 Aus 5, 27, 40, 115, 40, 85,
- Funktion 3 Ein 5, 27, 40, 115, 53, 72, (Breitschrift)
- Funktion 3 Aus 6, 27, 40, 115, 49, 40, 72,
- Funktion 4 Ein 6, 27, 40, 115, 50, 48, 72, (Schraubschrift)
- Funktion 4 Aus 6, 27, 40, 115, 49, 48, 72,
- Funktion 5 Ein 5, 27, 40, 115, 51, 66, (Fettdruck)
- Funktion 5 Aus 5, 27, 40, 115, 40, 66,
- Funktion 6 Ein 5, 27, 40, 115, 54, 84, (Letter Gothic)
- Funktion 6 Aus 5, 27, 40, 115, 51, 84,
- Funktion 7 Ein 5, 27, 40, 115, 49, 80, (Proportional)
- Funktion 7 Aus 5, 27, 40, 115, 48, 80,
- Funktion 8 Ein 5, 27, 40, 115, 49, 81, (Kursiv)
- Funktion 8 Aus 5, 27, 40, 115, 48, 81,
- Funktion 9 Ein 4, 27, 40, 49, 71, (ISO 21-Germany)
- Funktion 9 Aus 5, 27, 40, 49, 48, 85,
- Alles in Ordnung <4> --> Alle Werte werden in Y abgespeichert.

Zum Schluß noch einen Tip

Den Startexter laden, nur <START>+<4>, <9> einblippen. Diese Steuerzeichen ohne Text drucken, schon arbeitet man mit dem deutschen Zeichensatz. Die Steuerzeichen werden danach nicht mehr benötigt und können überschrieben werden.

Gerd Gieß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel.: 03338/3250

Vorwort

Willkommen zum 2 Teil meiner kleinen KI Serie Im Atari Magazin

Zuerst ein paar allgemeine Reaktionen auf Themen der letzten Ausgabe. Die Idee von Rene Gambke, der eine allgemeine Zeitschrift für 8 Bit Computer vorgeschlagen hat, so wie es einmal die Computer Kontakt in den 80er Jahren gewesen ist, finde ich im Prinzip nicht schlecht.

Hier stellt sich vor allem die Frage, wie wichtig das Thema Atari uns allen ist. Ich würde einmal gerne ein paar Reaktionen dazu sehen. Auch weitere Vorschläge würde ich sehr begrüßen. Die Informationen von Thorsten Halbing über Video 81 fand ich auch sehr gut. Vielleicht könnten wir über das AM einmal eine größere Sammelbestellung organisieren.

Weiterhin möchte ich noch auf 2 Fehler in der letzten Ausgabe hinweisen. Meine Homepage Adresse war leider falsch abgedruckt. Sie lautet <http://iamwww.unibe.ch/~holer> (Tilde beachten!). Die Vorwahl meiner Telefonnummer war leider auch falsch. Wer mich anrufen möchte, sollte bitte 0041 und nicht 0040 wählen.

In dieser Ausgabe wollen wir uns einmal ein paar Gedanken mehr um die Navigation unseres Kaffee-Roboter (siehe letzte Ausgabe) machen. Da er nicht ferngesteuert wird und selbstständig arbeiten soll, sprechen wir von einem autonomen Roboter.

Was es alles braucht, um eine sichere Navigation zu ermöglichen, werde ich heute versuchen zu beschreiben. Wir werden dabei möglichst einfache Lösungen sehen. Diese sind zum Teil nicht optimal (Speicherplatz, Zeitverhalten, Optimaler Weg), dürfen für unseres Beispiel aber genügen.

Navigation eines autonomen Roboters

Was für uns selbstverständlich ist, ist für einen Roboter ein sehr schweres Unterfangen. Die sichere Fahrt von A nach B bedeutet für unseren ersten Roboter eine Unmenge an Gefahren und Schwierigkeiten. Die Navigation kann in 2 Teile aufgeteilt werden:

1. Die Suche nach einem guten Weg nach B und zurück.

2. Das Umfahren von Hindernissen.

Kömmern wir uns einmal um den ersten Punkt. Um einen guten Weg zu finden, müssen wir bestimmte Kenntnisse über unsere Umgebung haben. Wir müssen ja wissen wo sich der Punkt B und unser Startpunkt in unserer Roboterwelt befindet.

Die einfachste Lösung ist, eine Karte in lokalen Roboterkoordinaten zu generieren. Der Nullpunkt befindet sich dabei bei der "Dockingstation", wo der Roboter zum Beispiel seine Batterien aufladen kann, seine Systeme überprüft u.s.w.. Die Umwandlung in Weltkoordinaten sollte dabei kein Problem sein.

Wie wird diese Karte nun erstellt?

Eine 2-dimensionale Karte (XY) sollte uns genügen (nicht optimal!). Die Auflösung dieser Karte hängt etwas grob sein, da sie nur als Hilfsmittel für die Navigation dient. Eine Auflösung von ein paar Millimetern macht daher keinen Sinn. Je nach Größe des Roboters sollte man eine Auflösung bei 50cm prüfen.

In dieser Karte werden nun unsere Bezugspunkte, die begehbaren Wege, Mauern, Türen u.s.w. eingetragen. Diese Einträge können manuell eingetragen werden, sie können aber auch gelernt werden, in dem man den Roboter zu Beginn die Umgebung abfahren lässt. Am einfachsten steuert man den Roboter dabei fern. Der Roboter merkt sich den Weg, den er begehen kann.

Bei dieser Methode kann man gleich überprüfen, ob der Roboter bei bestimmten Stellen Probleme bekommen könnte. Weiterhin kann man dadurch dem Roboter auch mitteilen, wo sich fixe Objekte befinden wie Türen (die können auch offen sein und somit nicht bemerkt werden!). Nachdem der Roboter die Karte von seinem Nullpunkt aus konstruiert hat, sollte er nun in der Lage sein, ausgehend von einer bekannten Position, jede weitere gelernte Position zu erreichen.

Zu diesem Zeitpunkt können wir aber immer noch keinen guten Weg von unserer Position zu unserem Ziel B finden, ohne größere Berechnungen auf der Karte durchführen zu müssen. Wir brauchen etwas, das uns zuerst einmal sagt, welcher der nächste Referenzpunkt auf der Karte ist und danach einen Weg von diesem Punkt zu B aufzeigt.

Eine einfache Lösung zum ersten Problem ist, die Karte in Bereiche aufzuteilen, die von einem Navigationspunkt kontrolliert werden. Dieser befindet sich zum Beispiel in der Mitte eines Zimmers.

AUFRUF

Nur durch viele Interessante Beiträge von aktiven Lesern wird das

ATARI magazin

erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind aufgerufen, an der Gestaltung vom AM aktiv teilzunehmen.

Da wir unsere Position auf 50cm genau kennen und diese in der Karte eingetragen ist, ist es sehr einfach festzustellen, welcher Navigationspunkt diesen Bereich kontrolliert. Haben wir einmal diesen Punkt gefunden, können wir mit Hilfe eines Nachbarschaftsgraphen (Siehe Abbildung 1) feststellen, über welche Navigationspunkte wir fahren müssen, bis wir unser Navigationsziel B erreichen.

Dabei können durchaus mehrere Wege zum Ziel führen. Mögliche Wege in unserem Beispiel sind

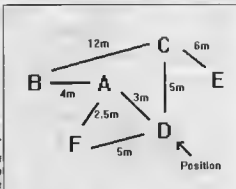
D-F-A-B, D-A-B sowie **D-C-B**. Es gibt verschiedene Algorithmen, die den Optimalen Weg aus einem solchen Graphen berechnen. Dies kann aber je nach Komplexität eine Ewigkeit dauern, so daß wir uns auch mit einer einfachen Lösung zufrieden geben.

Wir nehmen einfach den momentanen kürzesten Weg von der aktuellen Wegmarke zur nächsten möglichen. Unser gewählter Weg in diesem Beispiel: **D-A-B**. Wir fahren daher zuerst von D nach A (auf dem Weg, der in der Karte verzeichnet ist und gelernt wurde) und danach von A nach B.

Nun können wir zu B fahren, die Fahrt dürfte aber sehr schnell zu Ende sein, wenn wir einem nicht markierten Hindernis begegnen. Wir brauchen daher Sensoren, die solche unbekannte Hindernisse entdecken können, damit wir sie umfahren können.



Abbildung 1:
Navigationsziel
von Punkt D
nach B



Dabei können wir unter sehr vielen Lösungen auswählen. Wichtig dabei ist ein schneller Scanner, der eine große Auflösung hat. Wir wollen ja keine Objekte überfahren, nur weil der Sensor zu langsam ist oder die Auflösung so gering ist, das kleine Objekte nicht registriert werden. Die Auswahlkriterien dürften wohl auch durch den Preis beeinflusst werden.

Haben wir uns für einen Sensor entschieden, müssen noch ein paar weitere Fragen geklärt werden. Wie weit ist der Sichtbereich des Sensors? Wie sieht es mit dem Blickwinkel aus? Wenn wir einen Blickbereich von 0 bis 4m haben, dürfen wir nicht zu schnell fahren, so daß wir noch genug Zeit haben ein eventuelles Ausweichmanöver zu starten.

Eine Geschwindigkeit von 5 Km/h dürfte dabei schon sehr hoch sein. Ein Blickwinkel von 120 Grad dürfte schon einen sehr großen Bereich abdecken, wobei wir aber trotzdem Probleme bekommen, wenn Objekte von der Seite unsere Fahrbahn kreuzen, denn so näher sie am Roboter vorbeifahren, um so später werden sie registriert. Einen zusätzlicher 360 Grad Scanner ist daher sehr zu empfehlen.

Die Sicherheit des Systems ist auf jedem Fall die Voraussetzung für die betriebsnahme des Roboters. Man

kann nie genug vorsichtig sein und trotzdem nicht alles voraussagen können. Es werden immer Szenarien eintreten können, wo das System ausfallen kann.

Ein Notaus (sowohl manuell als auch automatisch) sollte daher Voraussetzung sein. Passiert etwas unerwartetes und das System wird gestoppt sollte es in der Lage sein, den Betrieb wieder aufzunehmen wenn die internen Diagnose-Programme grünes Licht geben. Ist dies nicht der Fall, sollte der Roboter ein Notsignal senden und sich definitiv abschalten.

Die Wiederaufnahme des Betriebs kann auch einige Probleme geben. So könnte der Roboter seine aktuelle Position sowie Aufträge "vergessen" haben. Um dieses Problem zu lösen, ist es am besten, den Roboter zur Dockingstation fahren zu lassen um sich dort weiteren Checks unterziehen und die letzten Daten wieder in das System einspielen zu lassen.

Die interne Karte sollte auf jeden Fall noch vorhanden sein. Wir müssen daher nur in der Lage sein, unsere aktuelle Position zu bestimmen. Das ist aber nicht so einfach. Hilfreich könnten uns dabei Markierungen an den Wänden sein. Wir lassen unser Roboter einmal blind eine maximale Strecke fahren, bis wir auf eine Wand stoßen.

Kommunikationsecke - ATARI magazin

Finden wir keine, fahren wir wieder zurück und versuchen eine andere Richtung aus. Die Markierungen könnten kleine Funksender sein, die nur sehr schwach senden und einander nicht stören.

Unserem Roboter sollte es daher nun möglich sein, ein Signal zu empfangen, um die Position in der Karte genau bestimmen zu können.

Natürlich ist die Navigation normalerweise komplexer als hier dargestellt und es werden auch komplexere Datenstrukturen u.s.w. verwendet. Die beschriebenen Lösungen geben aber einen brauchbaren Einblick in die Materie, die relativ einfach nachvollziehbar ist und zum experimentieren einlädt.

Vorschau

Einige von den beschriebenen Möglichkeiten können mit einem Modell durchaus einmal auf dem Atari ausprobiert werden. Dazu könnte man einmal eine 2 dimensionale Karte anfertigen, wo ein Objekt, das den Roboter simuliert, von der einen Seite auf die andere gelangen muß. Ich würde mich sehr freuen, wenn ein paar Leser in der nächsten Kommunikationsecke die eigene Experimente (Programm u.s.w.) kurz vorstellen würden.

Das Thema der nächsten Ausgabe steht noch nicht fest, ich möchte mich zu diesem Zeitpunkt noch nicht festlegen. Anträge und weiteres können via Email an white_delta@gmx.net gerne gesendet werden.

Bis zum nächsten mal,

Sacha Holer



Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI magazin's? Das sollten Sie aber gleich ändern!

<input type="radio"/> ATARI magazin 1/91	Sept./Okt	DM 5,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/91	Nov./Dez	DM 7,50
<input type="radio"/> ATARI magazin 3/92	Jan./Feb.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 4/92	März/April	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 5/92	Mai/Juni	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 6/92	Juli/August	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 8/92	Nov./Dez.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 1/93	Jan./Feb.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/93	März/April	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 3/93	Mai/Juni	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 4/93	Juli/August	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 5/93	Sept./Okt.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 6/93	Nov./Dez.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 1/94	Jan./Feb.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/94	März/April	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 3/94	Mai/Juni	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 4/94	Juli/August	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 5/94	Sept./Okt.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 6/94	Nov./Dez.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 1/95	Jan./Feb.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/95	März/April	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/95	Mai/Juni	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 4/95	Juli/August	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 5/95	Sept./Okt.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 5/95	Nov./Dez.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 1/96	Jan./Febr.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/96	März/April	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 3/96	Mai/Juni	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 4/96	Juli/August	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 5/96	Sept./Okt.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 6/96	Nov./Dez.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 1/97	Jan./Febr.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/97	März/April	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/97	Mai/Juni	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 4/97	Juli/August	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 5/97	Sept./Okt.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 6/97	Nov./Dez.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 1/98	Jan./Febr.	DM 10,-

Vorname	Nachname
Straße	PLZ/ORT
Ich beziehe den Betrag per	
<input type="radio"/> Bargeld (keine Versandkosten)	<input type="radio"/> Scheck (DM 6,-/Ausl. DM 12,-)
<input type="radio"/> Nachnahme (nur Inland DM 10,-)	
Ausfüllen und schicken an:	
Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten	

Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Frankreich

Preisfrage: Wie heißt der neue Außenminister von Deutschland?

Einsendeschluß ist der 10. Dezember 1998

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Alexander Blache, Andreas Rotzoll, Markus Altmann,
Albert Hackl, Gerd Gläß, Uwe Peitz, Markus Dangel,
Wolfgang Drauschke, Peter Josef Vogel, Andreas Götz

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Neue Public Domain

PD-Ecke

von Saacha Röber

Hallo PD-Fans!

Ich habe für die Atari-Freaks wieder einige achte PD-Knaller zusammengeleitet, die nun wirklich in keiner Sammlung fehlen sollten!

Sound 'n Sampler-Samplesoftware

Endlich ist sie PD, die Software für den 2-Bit Soundsampler! Das ist die Galetanheit, auf die fast alle gewartet haben, die sich ihren Sampler (so wie ich selbst) gebraucht gekauft haben und keine Software für das Teil dabei hatten. Auf dieser Disk findet ihr das Sampler-Menü, in dem man die Samples anstellen, bearbeiten und laden/speichern kann, eine Basic-Abspielroutine für die fertigen Samples, dito in Maschinensprache und eine Sampledemo zum Ausprobieren!

Wer also einen Sampler ohne Software hat, kommt um diese Disk nicht herum!

Alle Programme sind deutschsprachig und recht leicht verständlich, da macht es kaum etwas aus, daß es keine Anleitungstexte gibt!

Best.-Nr PD 407

7,- DM



Fiffikus

Erweiterungsdisk 1+2

Schon seit sehr langer Zeit gibt es bei Power per Post das Spiel Fiffikus (PD Nr 7), ein sehr gut gemachtes Quizspiel im Stil von "Spiel des Wissens". Nun bekommt ihr für dieses geniale Spiel zwei Disketten mit vielen hundert neuen Fragen und Antworten aus dem Bereich Allgemeinwissen. Wer also mal wieder sein Allgemeinwissen aufpolieren möchte, kann dies ruhig auch mal spielerisch tun! Mein guter Rat an alle Fiffikusse, schnell zugreifen!

Best.-Nr. PD 408 A+B

12,- DM



Overmind-Demo

Schon etwas älter, aber bisher noch in kaum einer deutschen PD-Liste geführt ist diese wirklich fantastische Megademo der Gruppe Slight!

Die Jungs zeigen uns hier mal wieder überdeutlich, das unser Atan von keinem anderen 8-Bit-Computer zu schlagen ist!

Mit unglaublich schnellen Vektorgrafiken, Bobeffekten, Röhren, Equalizern, Sinuskurven, bunten Scrollern und



vielen anderen griechischen Tricks antführen uns die Leula von Slight über eine halbe Stunde lang in eine neue Computer-Welt!

Zu all diesen Parts gibt es dann noch stimmungsvolle Musik und jada Menge an Scrollaxtan, in denen man mehr über die Gruppe und die Effekte erfahren kann.

Alles in allem ist diese Demo meiner Meinung nach der Joyride-Demo oder der Cool-Emotions-Demo ebenbürtig, das sollte man schon gesehen haben!

Best.-Nr PD 409

7,- DM

Highlander-Bildershow

Highlander-Soft Raimund Altmayer hat wieder zugeschlagen und präsentiert sein neuestes Werk, eine Bödershow aus 256-Farben-PC-Grafiken der Filme Highlander und das Netz!

Insgesamt gibt es diesmal 30! dieser zum Teil sehr gut umgesetzten Grafiken zu bewundern. Für Grafikfans also mal wieder eine Pflicht-Diskette! Schade ist nur, daß man diese Grafiken nicht vom XL/XE ausdrucken lassen kann.

Best.-Nr. PD 410

7,- DM

PD-Ecke von Sascha Röber

Samples, the Best

Hier habe ich wieder etwas ganz Feines für Sampler-Fans, denn auf dieser Disk findet ihr gleich 4 fast völlig rauschfreie 2-Bit Samples, komplett mit Abspielprogramm zum direkten Anhören!

Es handelt sich dabei um Musiksamples der Gruppen Salt 'n Peppa, Depeche Mode, Iron Maiden und Queen, wobei der "WE WILL ROCK YOU" Sample von Queen einfach der Beste ist!

Eine interessante Disk ist es auf jeden Fall, besonders weil man die Samples mit der PD 407 auch noch weiter bearbeiten kann!

Best.-Nr PD 411 7,- DM

Tron 3D

Thorsten Karworth ist sicher vielen von Euch bekannt, besonders durch sein unglaublich gutes Ballerspiel "Megablast". Doch schon vor Megablast hat Thorsten diese wirklich eimeligen Tron-Version fertiggestellt!



Hier sieht man das Spielfeld nicht aus der Vogelperspektive, sondern aus einer 3D-Sicht: e'la Ballblazer! Ein echt tolles Spiegegefühl, wenn plötzlich die Energiewauern vor einem aufragen!

Tron 3D bietet ungewohnt schnelle Action für einen oder zwei Spieler, wobei man im Ein-Spieler-Modus wahlweise gegen einen langsamen oder einen schnellen Computergegner antritt!

Trotz der zunächst etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung (wegen der man an Anfang oft in der Mauer landet), ist Tron 3D für mich eines der spannendsten PD-Spiele, die im Moment auf dem Markt sind!

Best.-Nr PD 412 7,- DM

New Stuff 3

Zum Abschluß der PD-Ecke haben wir hier noch die neueste Disk unserer New Stuff Reihe, in der es hauptsächlich um Spiele geht.

Den Anfang macht Tarfun, eine sehr gut gemachte und recht interessante Umsetzung des Brettspiels Shanghai.

Im Midas Maze geht es in ungewöhnlicher Art Pacmanmäßig zu, denn hier heißt es mit einem Auto durch das Labyrinth zu flitzen und alle Punkte einzusammeln. Wie beim Original gibt's auch hier Power-Punkte, die für kurze Zeit die Jagd auf die Verfolger erleuben! Also dann, gute Fahrt!

Mit Embargo haben wir ein Science-Fiction-Game mit auf der Disk, das mal etwas ganz anderes ist. Hier muß man mit einer Raumlöhre durch feindliche Reihen brechen, um Güter von der Oberfläche des Planeten abzuholen und diese zum Mutterschiff zu bringen. Ein interessantes Spielkonzept und bestimmt kein schlechtes Spiel!

Darts-Zählprogramm: Für alle Darts-Fans, die sich keine elektronische Dartscheibe zulegen wollen, haben wir hier ein sehr gutes Zählprogramm, welches die Punktestände von 4 Spielern in drei verschiedenen Disziplinen verwalten kann. So kann keiner mehr mit dem Spruch kommen "Ich hatte nur noch 20 Punkte!", der Aleri ist unbestechlich!

Alles in allem also wieder eine sehr abwechslungsreiche Disk mit viel Spannung!

Best.-Nr PD 413 7,- DM

So, das war's denn mal wieder von der PD-Front! Ich hoffe wir sehen uns in zwei Monaten wieder und sage erst einmal ciao, bis dann Leute!

Sascha Röber



Zahlenrätsel

22	17	16	6	5	8	4	21	13	4	9	1	3
13	19	22		17	3	4	8	1		4	2	
4	3		17	20	3	4	8	5	3	32	10	
7	18	5	5	8	4		9	17	16	4		10
1		4	5	19	11		D	A	M	7	8	17
9	8	18	13		4	8	21	13	17	1	5	
17	12		17	16	12	17	3	4	21	3	18	
7	4	5	3	18				5	17	8	4	
1		18	5	2			3	17	3	6	3	
6	13		15				12	19	23			
4	26	4	12				27	4	3	4		
19	11	18		4			18		5	17	19	
5		20	11	17	5		15	17	12		11	5
16	4	3	17	5	5	8	7		17	5	14	4

1	5	5	4	5
4	7	8	7	10
12	13	13	14	18
14	17	18	19	20
11	12	13	14	15
20				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt



PD-MAG 4/97

Sommerzeit, Urlaubszeit, Atarizeit!

Ganz gegen den Trend, der uns zur Sommerzeit ja immer nur Computerfrust bescherte, haben wir vom PD-Mag Team diesmal alle Hände voll zu tun gehabt, um all die Texte, Programme und Anregungen zu verarbeiten, die uns die Leser zugeschickt haben.

Ich finde es schon toll, daß nach nunmehr über 5 Jahren immer noch so viel Interesse am PD-Mag besteht und daß sich ein derart großer "Harter Kern" von Mitarbeitern entwickelt hat, der immer noch von Ausgabe zu Ausgabe anwächst! Durch die immer größer werdende Zahl von Autoren wird unser PD-Mag immer noch abwechslungsreicher und interessanter!



Vielleicht bekommen wir ja noch mehr Unterstützung von unseren Lesern, dann wenn alle aktiv mitmachen, kann sich unser Mag sicherlich noch um einiges verbessern!

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Doch kommen wir erst einmal zum aktuellen Mag! In dieser Ausgabe findet ihr neben neuen Teilen des Pflege-Workshops und des Basic-Kurses auch eine völlig neu überarbeitete Adressenliste, aktuelle News rund um den Atan, eine knackvolle Leserbriefecke, interessante Softwaretests, eine neue Top-Ten, die Siegerehrung des Mal-Wettbewerbs und den Start des neuen Szene-Art-Wettbewerbs, sowie viele andere Berichte rund um unser Hobby.

Der größten Platz auf den zwei Mag-Disks nehmen aber wieder aktuelle PD-Highlights ein, die wir uns echnell mal ansehen!

Wie immer lei der GSM-Editor und der Fileloader FL mit von der Partie.

Freunde von Dart-Spielen haben sich sicher schon oft darüber geärgert, daß man bei der herkömmlichen Scheibe immer alle Punkte aufschreiben muß, damit man bei mehreren Spielen nicht durcheinander kommt!

Diese Aufgabe übernimmt ab sofort das **Dart-Zählprogramm**, das die Punktestände von mehreren Spielen verwalten kann! Für alle, die kein elektrisches Board haben, ein echtes muß!

Richtig was zu sehen gibt es bei den beiden Grafiken von der **Orneta-Demo-Party**, denn die Bilder von Cyberaya und Lovers beweisen, daß unser Atari in Punkto Grafik der beste 8-Bit Computer ist!

Ebenfalls Grafik vom feinsten zeigt die kleine **Demo Baitro**, in der es Plasmas und Vektoreffekte zu sehen gibt.

Noch ein ganzes Stück besser ist die **Lemmings-Demo**, in der man die Lemmings sogar steuern kann!

Mit der Samplerdemo **"We will rock you"** zeigt unser Atan, was man so

alles it einem 2-Bit Soundsampler machen kann!

Spielmäßig kommen wir diesmal bestimmt auch nicht zu kurz, denn in **Mides Maze** geht es mit einem Rennauto Pacmanmäßig zur Sackel!

Wer's lieber klassisch mag, wird an **Missile Command** seine helle Freude haben.

Die Denksportler bekommen zum Abschluß mit der Sokoban-Variante **"Think and Work"** auch noch reichlich Futter für die grauen Zellen, denn dieses Spiel ist wirklich nicht gerade leicht!

Wie ihr seht haben wir auch diesmal wieder ein sehr abwechslungsreiches Programm zu bieten, und ich kann Euch jetzt schon versprechen, daß wir vom PD-Mag auch weiterhin hart am Ball bleiben werden!

Best.-Nr. PDM 498 12,- DM

DISK-LINE 53

Hallo Computerfreund!

Trotz Sommerlaute und Ozonsalarm präsentiert sich die DISK-LINE knackevoll mit sommerfrischen Programmen: Wer schon mal eine Computerfirma wegen Problemen anrufen mußte, der weiß, wie mühsam es sein kann, die Telefonnummer oder Adresse herauszufinden.

Dafür gibt es aber nun COMPUTER-FIRMEN-ADRESSEN mit über 100 Firmen, natürlich wurden dabei die wichtigsten Händler für den XL/XE nicht vergessen!

Wer wird wohl bei der kommenden Bundestagswahl des Rennen machen? Mit der WAHLSIMULATION für 5 Parteien können Sie das schon mal ausprobieren und hinterher sehen, ob und wie genau Ihr Ergebnis richtig war.

Mit dem **GRAFIKZEICHENFÜLLER** kann man dagegen testen, wie die Grafikzeichen auch ein ganz interessantes Muster auf den Bildschirm zaubern können.

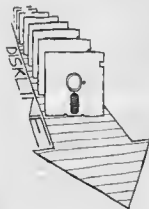
Mehr spielerisch geht es dann bei **MINI-MASTERMIND** zu, wo man genau wie beim großen Vorbild eine bestimmte Kombination herausknochen muß. Außerdem hat dieses Spiel noch eine sehr schöne Vorschau.

Raffiniert ist auch der erste Teil von Raimund Altmayers **DISK-LINE-VIEWER**, wo er Bilder im 256-Farben-Modus zeigt, die er extra für die DISK-LINE zusammengestellt hat.

Doch damit nicht genug: Michael Berg hat noch ein Update seines **Lottoprogramme** zu bieten und außerdem einige neue Dateien zu seiner Adventure-Serie.

Zuletzt kann man sich noch eine **Grafik- und Musikedemo** ansehen. In der DISK-LINE-Party geht es mit Player- und Ferbanimation und dem richtigen Rhythmus der Musik recht schwungvoll zu!

Also wieder ein Feuerwerk der Bits und Bytes und genau das richtige Futter für Eure XL/XE-Computer! Deshalb gleich laden, starten und gründlich ausprobieren!



Und wiederum muß die Werbetrömel für Eure Programme gerührt werden: Die DISK-LINE braucht unbedingt wieder Einsendungen! Darum reißt Euch mal ein bißchen am Riemen, gebt Ihr eine Chance und laßt nicht nur die DISK-LINE, sondern auch die XL/XE-Gemeinde mit Euren Programmen aufleben!!!

Best-Nr AT 375

DM 10.



Oldie-Ecke

Super Zaxxon

Es herrscht schon mal wieder ein Krieg. Irgendwo hat sich ein Diktator in einer gewaltigen Festung mit allerlei Geschützen, Raketen, Kampffliegern und so weiter verschanzt, und nur Du bist mit dem neuen Kampfflieger Zaxxon in der Lage, den bösen Buben auszuräuchern. Also düst man los und ballert auf alles, was sich irgendwas bewegt!

Super-Zaxxon ist ein von links nach rechts scrollendes Ballerspiel, dessen Grafik in einer leicht angeschrägten Vogelperspektive gezeigt wird.

Auf diese Weise entsteht ein gewisser 3D Effekt, und man kann mit dem Kampfflieger in unterschiedlichen Höhen fliegen, um Erdziele oder Flugzeuge zu bekämpfen. Dabei ist das Scrolling sehr flüssig, die Grafik fein gezeichnet, und die einzelnen Sprites, von denen sich eine ganze Menge auf dem Screen tummeln, sind hervorragend animiert! Ähnlich gut, aber auch die stimmungsvollen Sound FX, und die exakte Steuerung rundet den guten Gesamteindruck ab.

Fazit: Wer ein spannendes, schnelles und nicht zu leichtes Ballerspiel sucht, ist bei Super Zaxxon gut beraten!

	Erwartung	Realität
Grafik	8	8
Sound	8	8
Motivation	9	9
Gesamt	8	8

Around the Planet

Hallo Freunde!

Wieder einmal habe ich einen Poln-Jumper als Testobjekt auf den Tisch bekommen und ich muß ehrlich sagen, ich frage mich, ob die da drüben wirklich nur Jump and Run spielen oder ob sie einfach nichts anderes programmieren können.

Wie dem auch sei, in Around the Planet steuert man einen Kämpfer im Raumanzug mit Düsenrucksack durch eine von Robotern beherrschte Raumbasis, auf der Suche nach einigen Disketten. Es dürfte klar sein, daß es die Roboter nicht gerne sehen, wenn de einer durch die Basis trabt. Und so versuchen eine ganze Menge unterschiedlicher, aber allesamt unfreundlicher Roboter, uns in Jenseits zu befördern. Dazu kommen dann noch Energiebarrieren, diverse Fallen und verstärkte Kanonen, die einem das Leben echt schwer machen.

Zum Glück hat der Anzug einen Schutzschild, das man auch hin und wieder mit rumliegenden Batterien wieder aufladen kann, sonst wäre das einzige Bildschirmleben auch sehr schnell erledigt.

Das Spiel präsentiert sich wie viele Polen-Jumper recht ordentlich, die Grafik ist sehr gut, die Sprites schön groß und klasse animiert. Der Sound, den man im Spiel durch drücken der Option-Taste gegen FX auswechseln kann, ist ganz nett, auf die Dauer jedoch etwas nervig, während die Sound FX doch ziemlich mager ausgefallen sind.

ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

Stellt sich nun wieder die Frage nach der Motivation, denn das inzwischen 80-zigste Jump and Run-Game ist halt auch nur ein Jumper, und auch wenn das Spiel gut gemacht ist, wird dieses Spielprinzip doch langsam sehr langweilig! Trotzdem, da das Spiel sehr gut gemacht ist, macht es auch Spaß durch die Gänge zu laufen. Allerdings hätte ich lieber mehr Action mit Super Waffen und großen Scheren an Gegnern gehabt!

.....			
*	Grafik	8	*
*	Sound	7	*
*	Motivation	7	*
*	Gesamt	7	*
.....			

Sascha Röber



PD-MAG 3/98

Die dritte Runde ist eingeläutet! Mit zwei Disketten rüstet sich das PD-MAG erneut zum Kampf für interessante Nachrichten und spaßige PD-Software aller Art. Die zahlreichen Fans dieses erfolgreichen Magazins können auch mit dieser Ausgabe wieder gespannt mitverfolgen, wie Sascha Röber als erfolgreicher Herausgeber seine Texte und Programme ins Rampenlicht schickt und was sie dabei zu bieten haben.

Hat man also die Diskette frisch gebootet und das Intro im Auswahlménú angewählt, gibt es nach einiger Zeit eins mit einem

großen grünen Balken als Überschrift zu sehen. Im restlichen Bildschirmbereich fliegen Sterne vorbei und außerdem ist noch eine flotte Musik zu hören. Der vor den Sternen erscheinende Infotext ist allerdings recht kurz ausgefallen, denn er weist darauf hin, daß es viel Text im Magazin gibt und das Intro deshalb ziemlich klein ausfallen mußte!

Dennoch ist es ein ganz gut gelungenes, das man sich ruhig mal eine Weile ansehen kann, denn der Sternentzug, obwohl nicht mehr neu, gehörte einst zu den Tricks, die das größte Erstaunen hervorrufen und daher zu einem echten Demoklassiker wurden. Um das Intro zu verlassen, muß man allerdings ganz neu booten, eine andere Möglichkeit gibt es nicht.

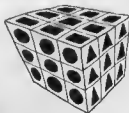
Das Vorwort präsentiert sich mit der alten Melodie (Sascha, könntest Du wie früher mal wieder eine andere Platte auflegen?), dafür aber mit umso neueren Infos. Sascha schreibt hier, trotz der Sommerflaute im 8Bit-Bereich konnten wieder eine Menge interessanter Texte zusammengeliegen werden.

Außerdem hält er bei den Programmen der Ausgabe einige PD-Knüller bereit und bittet die Leser darum, die Werbetrömmel zu rühren, denn da nun das TOP-Magazin nicht mehr existiert, vermutet er, daß es noch einige ehemalige Leser gibt, die vom PD-Mag nichts wissen und sich vielleicht dafür interessieren könnten. Schließlich wäre sowas ja auch ein Beitrag, um die 8Bit-Gemeinde zu stärken, was ja gerade in diesen Zeiten besonders wichtig ist.

Nach dem Vorwort kommt wie gewohnt das große Menü, und hier steht gleich in der obersten Zeile, daß ein Koala-Bild vorhanden ist. Drückt man START, hat man gleich eine nett gezeichnete Darstellung eines großen LKW's vor sich, auf den gerade mit einem Kran eine Diskette des PD-Mags "verladen" wird. Einziges Manko dieses Bildes ist seine Schlichtheit

an Farben, es ist bis auf die grüne Wiese nur Schwarz-Weiß. Ansonsten aber kann man nicht nur viel Mühe dahinter erkennen, es ist auch eine recht pfiffige Idee.

Etwas seltsamer ist der Text der Rubrik "ATARI-Neues", denn hier könnte man meinen, daß Sascha ein kleiner Schnitzer untertaulen ist. Wenn man den Text nämlich durchliest, bekommt man unwillkürlich den Eindruck, die Nachrichten sind schon etwas angestaubt, und nicht lange danach sieht man auch, warum. Sie sind im Januar/ Februar 1998 geschrieben worden, mittlerweile haben wir August!



So kann man dann lesen, daß die Automaten-Rechte von ATARI an die Firma Williams, die meisten Spielrechte an die Firma Activision und sogar die Jaguar-Rechte an eine bisher noch unbekannte Firma verkauft wurden. Damit ist endgültig klar, daß es wohl kein Wiederaufleben von ATARI mehr geben wird (es sei denn als ganz neue Firma), da alle Rechte und Lizenzen nun bei ganz verschiedenen Firmen liegen.

Nun kommt's. Es wird über die Veranstaltungen 1998 informiert, und zwar die Messe in Schreiersgrün im März (!), das ARGS-Treffen im April (!), die Falke-Messe im April (!), die KE-Soft-Messe im Mai (!), die ATARI-Convention Ende Mai (!), die ATARI-Messe in Frankreich im Juni (!) und als einziger noch halbwegs aktueller Termin die ABBUC-JHV im Oktober

Obendrein steht hier weiter noch, daß Armin Stürmer gestorben ist. Es erhebt sich wirklich die Frage, ob Sascha sich bei diesem Text einfach nur vergriffen hat, denn es ist nicht klar, wem diese schon ein halbes Jahr alten Nachrichten noch neu und erfahrungswert vorkommen sollen. Vielleicht wird er aber selbst noch etwas dazu sagen.

Gehen wir gleich weiter zur Rubrik "Intern". Neben den immer vorhandenen Adressen (wo diesmal ein Händler dezidiert, Armin Stürmer aber gestrichen wurde) und dem Impressum befindet sich "Rat und Tat", und hier gibt es wesentlich Neues zu lesen.

So weist Sascha zu Anfang kurz auf einen Extratext zum Montorkabel selbstbau hin und schreibt, zum Thema Ausdrucken in Farbe mit dem XL/XE hat ihn ein Leser angerufen, wer da Hilfe braucht, soll sich bei diesem melden. Außerdem fragt Sascha selbst nochmal, wer vielleicht weiß, wie man die AMIGA- und ATARI ST-Computer miteinander verbindet oder den XL mit dem AMIGA. Wer hier Informationen oder sowas schon selbst probiert hat, sollte sich mit ihm in Verbindung setzen.

Im Basic-Kurs schreibt diesmal Markus Dengel, und zwar über seine Grafikroutine aus einer seiner Intros. Diese ist sehr genau gezeichnet, hier gibt es also sogar noch für alle Hasen etwas zu lernen. In den Clubinfos geht Sascha auf das große Interesse am Hint-Hunt-Buch ein, daß außerdem der Hardware-Bestand vergrößert wurde und der Leckerservice wieder Termine frei hat (dazu noch welche Farben es gibt und was es kostet).

Danach informiert Andreas Magenheimer, wie man die XF 551 zur XF351 (also einem 3,5"-Laufwerk) umbaut (hier trage ich mich allerdings, was das mit dem Clubinfos zu tun hat, sowas wäre bei der Rubrik "Rat und Tat" oder "Tips" passender gewesen), und schließlich schreibt auch noch ein Mitglied der ARGS, wie das Treffen im April verlaufen ist.

Der Wettbewerbs-Text gibt nur bekannt, daß der Grafikwettbewerb verlängert wird, da noch nicht genug Einsendungen gekommen sind. Offenbar wurde Sascha hier aber mal wieder von seinen Lesern überrascht, denn kurz bevor er seine Diskette an den Verlag Werner Rätz losschickte, kamen noch zwei Bilder an. Man sieht Kommt Zeit, kommt Rat oder auch manchmal Bilder! Es bleibt noch der Workshop als letzter Text übrig, und hier beschreibt Sascha, wie man den Datenrekorder für die Kassetten pflegt.

Nun kann man sich den Hardwaretest vornehmen. Hier hat Sascha den Monitor AMIGA 1084S geprüft und für gut befunden. Laut seiner Aussage wird er immer noch produziert, hat dafür jedoch auch einen recht hohen Preis.

Das Forum glänzt mit einem großen Anteil an Leserbriefen. Wie versprochen schildert Sascha im Special auch, wie man sich ein Montorkabel selber löten kann, und auch bei den Kleinanzeigen gibt es viel zu lesen. Also ist das Forum diesmal wirklich eine rundherum gut gefüllte Rubrik.

Ebenso gefüllt sind auch die Software-Tests. Das fängt an beim kommerziellen Spiel (AROUND THE PLANET, ein Lauf- und Hüpfspiel), geht weiter über den Megahit (ACE OF THE ACES, ein Luftkampfspiel), und dem Oldie ZIELPUNKT NULL GRAD NORD (ein Grafikadventure, das Saschas Erfahrung nach aber eine lieblose Grafik und einen noch

schlechteren Parser haben und so eine reine Katastrophe sein soll), dem Anwenderprogramm VISICALC (Tabellenkalkulation) und zu den PD-News (ein Bericht über die Lazy-Finger-Disketten, die seit einiger Zeit PD sind).



Bei den Top Tan hat sich dagegen nicht viel getan, da es nur zwei Einsendungen dazu gab. Ebenso gibt es wenig Neues bei Soft Hunt zu lesen, und bei den Tips stehen auch wie gewohnt einige Freezerpokes und allgemeine Tips zum schnelleren Weiterkommen in Spielen.

Als Buchtip gibt es in der "Outside"-Rubrik diesmal etwas über einen weitbekannten Entdecker zu lesen, es hat nämlich den Titel "Indians Jones und das Erbe von Avelon". Der Filmip beschreibt einen Horror-Streifen und der VCS-Corner stellt das Spiel "Mario Bros." vor, welches allerdings schlecht auf dieses System umgesetzt sein soll.

Zuletzt bleiben da noch die Programme dieser Ausgabe, die auf ihr Erscheinen warten. Und hier hat Sascha wirklich richtig geklotzt, es sind tatsächlich sehr viele.

Mit RESET MACHINE soll man auch von geschützter Software Sicherheitskopien machen können, das Programm KOALA 1020 druckt Bilder im Mattafel-Format auf dem Plotter 1020 aus, die TAT3-DEMO zeigt wieder technische Raffinessen des XL/XE mit Grafik und Sound, das Spiel SLOTMACHINE stellt einen Spielautomaten in Basic dar (und war der Vorläufer von MIKE'S SLOTMACHINE vom AMC).



ATARI magazin - PD-MAG

Dagegen ist FIREBALL ein interessanter Flipper in Graphics 8, wogegen THE FLINTSTONES ein Lauf- und Hüpfspiel mit Fred Feuerstein & Co ist, ALPHASHIELD ein Weltraum-Aktionspiel (in dem man eine Raum-basis attackieren muß), LASTSTAR ebenfalls ein Weltraumspiel (hier muß man allerdings Untertassen abschießen), THE WARSHAW ROBBO ein Labyrinth-Aktionspiel, DESTINATION UNKNOWN ebenfalls ein Labyrinth-Aktionspiel (nur in einer moderneren Version) und PIPELINE ein Geschicklichkeits- und Strategiespiel mit Zeitdruck



Fazit: Der Knüller dieses PD-Mags sind wehrlich seine Programme, eine solch eufregende Zusammenstellung hat es selten gegeben. Da kann man auch mal über die überalterten Nachrichten hinwegsehen, zumal Sascha ja noch eine Menge anderer, interessanter Texte dazugeliefert hat.

So kommt auch bei dieser Ausgabe Spaß und Spannung auf keinen Fall zu kurz, und wer PD's und einen tiefen Einblick in die XL/XE-Welt mag, dem kann sie nur wärmstens empfohlen werden!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 998

12,- DM

SYZYGY 3/98

Mit der dritten und letzten Ausgabe hat das SYZYGY schon das Ende seiner Geschichte als Textmagazin erreicht. Trotzdem wird es natürlich interessant sein, wie dieses letztmalige Erscheinen gestaltet wurde und wie der Herausgeber Stefan Lausberg die ganze Sache selber sieht. Allerdings wird es nicht überraschen, daß auch diesmal kein Titelbild zu sehen ist und sich alles in gewohnter Weise in Szene setzt.

Erwartungsgemäß geht Stefan auch im Vorwort kurz auf das Ende des SYZYGYs ein, verweist hier jedoch noch auf einen Extratext, indem er alles näher erklärt, und schreibt, der Inhalt sei wegen seiner beginnenden Prüfungen kleiner als beim letzten Mal ausgefallen, wobei er aber trotzdem hofft, daß unter den Informationen für jeden etwas dabei ist.

Nach dem unveränderten Impressum folgen auch wieder die Danksagungen, welche unter "Credits" ausgewählt und gelesen werden können. Hier dankt Stefan auch nicht mal nur einem Leser, sondern allen, die dem SYZYGY die Treue gehalten haben und natürlich allen, die jemals einen Beitrag für das Magazin eingeschickt haben, wobei er daneben auch seinem ehemaligen Mitherausgeber dankt. Es schließt sich nun der große Extratext über das Ende des SYZYGYs an, in denen Stefan sehr ausführlich seine Gründe schildert, die dahin führten.

Zwar gibt es hier noch einiges mehr zu lesen als das, was im ATARI-magazin steht, aber im Prinzip ist euch dort schon das wichtigste gesagt worden. Bemerkenswert ist dagegen der Schluß dieses Textes, dort



schreibt Stefan nämlich, daß er auch weiter für Anregungen und Kommentare offen ist und wer mag, soll sie ihm mitteilen. Vielleicht meint er damit noch Meinungen, die seinen Entschluß betreffen. Ansonsten muß man wohl erstmal abwarten, was Stefan in Zukunft noch für das ATARI-magazin auf die Beine stellt. Einen interessanten Rückblick auf die Geschichte des Magazins erhält man denn im nächsten Text.

Stefan schildert hier, wie das mit dem SYZYGY ursprünglich mal anfing, woher der Name kommt, wie es eigentlich gedacht war und wann die Probleme angingen. Für alle diejenigen, die das miterlebt haben, ist es sicher eine unterhaltsame Rückschau auf die vergangene Zeit. Schade ist nur, daß Stefan sie so knapp gehalten hat.



Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider mechen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI-magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari-magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75006 Bretten

So verliert er kein Wort darüber, warum z. B. alte Rubriken, die es vor dem Auftauchen der Probleme gab, nicht wieder eingeführt wurden oder was nun aus den Leserfragebogen geworden ist. Das hätte man ja in diesem Text noch gut unterbringen können.

Die nächsten Rubriken "ATARI 8Bit-News" und "ATARI 8Bit goes WWW" hätte man eigentlich zusammenlegen können, denn sie beschäftigen sich ganz ausschließlich mit Internet-Adressen. In der zweiten Rubrik gibt es allerdings mehr zu einer Adresse zu lesen, in der man eine Übersicht über die XL-Emulatoren für den PC sehen und sich die Programme auf Wunsch auch direkt herunterladen kann. Das ist sicher für die Emulator-Fans genau der ideale Platz zum Herumstöbern.

Mehr Überraschendes gibt es dann im nächsten Text zu lesen: Stefan stellt hier sein neues Projekt vor, und zwar will er hier eine Diskette mit Tools und Programmen für die Zusammenarbeit von PC/XL zusammenstellen. Wer da noch Informationen oder Ideen hat, kann sie ihm mitteilen. Eine solche Diskette wäre sicher eine sehr nützliche Sache und sicher bei manchem Computerbesitzer, bei dem beide Systeme ihren Dienst tun, hochwillkommen, ein guter Einfall ist sowas also allemal.

Der darunterstehende Text beschreibt dann kurz die Software diese Ausgabe. Es handelt sich dabei um eine Slide-Show (Bilderdemo) der Muppets, die von einer polnischen Gruppe gemacht wurde. Die Bilder wurden eingescannt und ins Format von Graphics 9 übertragen. Es sind allerdings nicht nur Muppets zu sehen, sondern auch Katzen. Außerdem hat diese Show zusätzlich noch flotte Begleitmusik und eine kleine Grafikanimation zu bieten, also wesentlich mehr Raffinesse, als man es sonst von Bilderdemos gewohnt ist. Das Ansehen und Anhören ist also auf jeden Fall lohnend.

Etwas betrüblich dagegen kommt eine Nachricht im folgenden Text ans Tageslicht: Die ATARI XL/XE-Homepage hat Stefan das gleiche Schicksal ereilen lassen wie dem SYZYGY. Sie wurde bis jetzt nicht wieder online gestellt und ist zudem nur noch rudimentär vorhanden, die Stefan alle Daten bei seinem Festplattencrash verlor. Da ihm die Zeit zur Wiederherstellung fehlt, ist es ungewiss, ob und wann die Homepage wieder im Internet präsent ist.



Richtig spannend macht es aber dann der "Vernetzungswettbewerb" im nächsten Text. Hier geht es darum, daß eine gewisse Anzahl von über das Internet vernetzten Computern eine bestimmte Verschlüsselung knacken soll.

Bisher existieren ja Verfahren, die Daten zwar durchaus aufwendig verschlüsseln können, so daß die Entschlüsselung viel zu aufwendig und zeitraubend wäre, aber absolut unknackbar sind diese Methoden auch nicht.

Dieser Wettbewerb soll also zeigen, wie leistungsfähig die vernetzten Computer von heute sind, um sowas zu bewerkstelligen. Da der Wettbewerb immer wieder neu ausgerufen wird, kann man davon ausgehen, daß auch die Ergebnisse wohl immer besser ausfallen werden, wenn die Vernetzung ein großes Ausmaß erreicht.

In der Witze-Ecke sind dann leider keine Computerwitze mehr zu lesen, sondern nur zwei, die schon ein wenig unter die Gürtellinie gehen, aber trotzdem noch ein gewisses witziges Niveau behalten haben.

Und dann ist man schon beim letzten Text angekommen, der die Frage "Wie wird es weitergehen?" zur Überschrift hat. Stefan gibt hier bekannt, daß er auch nach diesem Magazin-Ende noch weiter für das ATARImagazin da sein will und sich nochmal bei allen bedankt.

Fazit: Das SYZYGY gibt sich mit dieser letzten Ausgabe nochmal von seiner gewohnten Seite, leider mit etwas weniger Texten, aber einer sehr schönen Bilder- und Musikedition, die diesen Mangel wieder ausgleicht.

Also ist sie ein würdiger Ausklang dieser zeitweise turbulenten Magazinzeit, die trotz allen Widrigkeiten ihren Platz in der ATARI 8-Bit-Geschichte behalten wird. Lebwohl, SYZYGY "Wir sehen betroffen den Vorhang fallen und alle Frage offen" (M. Reich-Renick).

Thorsten Heibing

Best.-Nr. AT 374

9,- DM



Programmiersprachen Teil 28

99 Bierflaschen

In den vorangegangenen Ausgaben wurden zahlreiche Programmiersprachen beschrieben. Meistens beschränkte sich die Beschreibung auf eine Vorstellung der Eigenschaften der jeweils betrachteten Programmiersprache.

Interessant wäre sicherlich das gleiche Programm in den unterschiedlichen Sprachen implementiert zu sehen. Genauso diese Sache will ich heute nachholen. Dabei wird als Programmbeispiel "99 bottles of beer" also "99 Bierflaschen" genommen.

Die Aufgabe des Programms ist es den folgenden Text auszugeben:

n bottle(s) of beer on the wall, n bottle(s) of beer
Take one down and pass it around, n bottle(s) of beer on the wall.

"n" steht dabei für eine Zahl zwischen 99 und 0.

Hier zu erst die BASIC-Version:

```
10 REM Basic version of 99 bottles of beer
```

```
20 FOR X=100 TO 1 STEP -1
```

```
30 PRINT X,"Bottle(s) of beer on the wall","X,"bottle(s) of beer"
```

```
40 PRINT "Take one down and pass it around,"
```

```
50 PRINT X-1,"bottle(s) of beer on the wall" 60 NEXT
```

Das gleiche Programm folgt nun (siehe Kästen) in C, ADA, Forth und in Oberon

Rainer Hansen



Programmiersprache C

```
/*
 * 99 bottles of beer in ansi c
 *
 * by Bill Wein bearhears@beamet.com
 */

#define MAXBEER (99)

void chug(int beers);

main()
{
    register beers;

    for(beers = MAXBEER; beers; chug(beers--))
        puts("");

    puts("nTime to buy more beer!\n");

    exit(0);
}

void chug(register beers)
{
    char howmany[8], *s;

    s = beers != 1 ? "s" : "";
    printf("%d bottle%s of beer on the wall,\n", beers, s);
    printf("%d bottle%s of beer .,\n", beers, s);
    printf("Take one down, pass it around,\n");

    if(--beers) printf(howmany, "%d", beers); else strcpy(howmany, "No more");
    s = beers != 1 ? "s" : "";
    printf("%s bottle%s of beer on the wall.\n", howmany, s);
}
```

Programmiersprache Oberon

```
MODULE BottlesOfBeer; (* Anders Iancos 27.10.95 *)

IMPORT Out;

PROCEDURE Start;
VAR
    bottles: INTEGER;
BEGIN
    bottles := 99;

    REPEAT
        Out.Int(bottles, 2);
        Out.String(" bottles of beer on the wall, ");
        Out.Int(bottles, 2);
        Out.String(" bottles of beer ");
        Out.Ln;
        Out.String("Take one down, pass it around, ");

        DEC(bottles);

        Out.Int(bottles, 2);
        Out.String(" bottles of beer on the wall ");
        Out.Ln;
    UNTIL bottles = 1;

    Out.String("1 bottle of beer on the wall, one bottle of beer ");
    Out.Ln;
    Out.String("Take one down, pass it around, ");
    Out.String("no more bottles of beer on the wall");
    Out.Ln;
END Start;

END BottlesOfBeer.
```

Das Programm in ADA

```
/* Ada version of 99 Bottles of Beer */
with TEXT_IO, use TEXT_IO;

procedure BOTTLES is
package INT_IO is new INTEGER_IO (INTEGER);
use INT_IO;

COUNT_INTEGER := 99;

begin
  while COUNT > 0 loop
    PUT (COUNT, WIDTH => 0), PUT_LINE (" bottles of beer on the wall,"),
    PUT (COUNT, WIDTH => 0), PUT_LINE (" bottles of beer");
    PUT_LINE ("Take one down and pass it around.");
    COUNT := COUNT - 1;
    if COUNT = 0 then
      PUT_LINE ("No bottles of beer on the wall");
    else
      PUT (COUNT, WIDTH => 0), PUT_LINE (" bottles of beer on the wall.");
    end if;
    NEW_LINE;
  end loop;
end BOTTLES;
```

Die Forth-Version

```
bottles ( n -- n-1 )
dup 1 = IF ." One bottle of beer on the wall," CR
        ." One bottle of beer," CR
        ." Take it down,"
ELSE dup ." bottles of beer on the wall," CR
     dup ." bottles of beer," CR
     ." Take one down,"
THEN
CR
     ." Pass it around," CR
1-
?dup IF dup 1 = IF ." One bottle of beer on the wall,"
    ELSE dup ." bottles of beer on the wall,"
    THEN
    ELSE ." No more bottles of beer on the wall."
    THEN
    CR
;

n bottles ( n -- )
BEGIN bottles ?dup NOT UNTIL
;

99 nbottles
```

Das Geburtstagsblatt

Sei es Atari-Freunde, sicherlich werden sich einige an den historischsten Kalender erinnern. Jetzt haben wir etwas Neues im Angebot. Auf der letzten Seite finden Sie einen Musterdruck des Geburtstagsblattes.

Es handelt es sich um ein individuelles Geburtstagsgeschenk, das für jede Person einzeln produziert wird.

gedruckt wird das Geburtstagsblatt auf ein DIN A4-Blatt (Papier schweiß/hellgrün marmoriert, 90 g/m²).

Sonderaktion

Bestimmt können Sie mit diesem Geburtstagsblatt Ihren Freunden, Bekannten und auch sich selbst eine kleine Freude machen.

Heute können Sie heute für 5 Personen dieses Geburtstagsblatt für

nur DM 18,-

bei uns bestellen. Dies bedeutet, für nur 3,- DM können Sie jemandem eine Freude machen. Diese Gelegenheit sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Tragen Sie auf unserem Bestellchein deutlich die Vornamen und Geburtsdaten ein.

**Power per Post - PF 1640
75006 Bretten**



Adventure-Corner

Herzlich willkommen zur 6. Ausgabe... die Zeit eilt (uns) voraus und vollzieht gnadenlos die Gesetze der Natur, die wir zwar nicht ändern, aber in der Zeit etwas verändern können, z.B. ein Abenteuer-Spiel erstellen, welches "zeitlos" bleibt.

So, genug der Zeitphilosophie. Heute beschäftigen wir uns mit den einzelnen Auswertungsroutinen.

4.2 Wortauswertung

Nehmen wir uns noch einmal unseren Wortschatz aus AM 1/86 und 2/86 vor. Wir haben sage und schreibe 22 Verben und 50 Substantive, die wir miteinander vergleichen können, um so (un)ennig Kombinationen zu ersinnen.

Grundlegende Erklärungen:

Je nach ZUSTAND/LAGE (G\$) des Gegenstandes (O1) und dem aktuellen Aufenthaltsort des Spielers (A) kann die Antwort auf eine Handlung anders ausfallen.

A = Aufenthaltsort des Spielers G\$(X,Y) oder Z = Zustand/Lage des Objektes

(ATARI-Magazin 1/86 enthält die Aufstellung aller Handlungsobjekte mit Zustand/Lage zu Beginn des Spiels).

Das bis jetzt erarbeitete Hauptprogramm findet ihr auf der Diskette 53 (LOAD"D.HP3.BAS"). Ich habe die erforderlichen Änderungen schon vorgenommen, damit das Programm jetzt in die Unterroutrinen verzweigt und nicht nur das Verb (V1) und das Handlungsobjekt/Substantiv (O1) ausgibt! (Löschen des PRINT-Befehls und Änderung der GOSUB-Routine).

4.2.1 Untersuchen

Beginnen wir mit dem umfangreichsten Verb: **UNTERSUCHEN** können wir eigentlich alles - (Ausnahme: unser Substantiv "Alles").

Gegenstände können nur dann untersucht werden, wenn sie im selben Raum sind wie der Spieler (G\$(X,Y)=A) oder im Inventar des Spielers (G\$(X,Y)="1").

Die Routine befindet sich ebenfalls auf der Diskette (E'D'UNTERSUSLST). Jede Zeile endet mit RETURN, weil sie ja mit GOSUB aufgerufen wird! (Zeile 173 GOSUB 295+O1*5).

Die ersten vier Handlungsobjekte sind:

Feuer, Holz, Silber und Blei

Mit diesen hat es eine Besonderheit auf sich. Wir ziehen diese "vor die Klammer". Warum? Nun, rufen wir uns kurz die Vorgehensweise unseres Parsers in Erinnerung: Jedes eingegebene Wort wird Buchstabe für Buchstabe verglichen.

Wenn die Eingabe nun "Untersuche Silber" wäre, und wir im Objekt-String zuerst die Silberkugel aufgeführt hätten und danach erst das Silber, dann würde die Suchroutine das Objekt SILBER(kugel) als des eingegebenen Silber auswerten, obwohl der Spieler nicht die Kugel meinte!

Also ist es erforderlich, diejenigen Wörter, die aufgrund der Vergleichsroutine Verwechslungen hervorrufen könnten, in der entsprechenden Logik

abzulegen! - also die allgemeinen Wörter vor die speziellen Wörter!!!

Feuer, Feuerzeug, Holz, Holzreste, Holzbohlen, Silber, Silberkugel, Silberpatrone oder Blei, Bleikugel

UNTERSUCHE FEUER

Springe nach Zeile 295+1*5

300 Wenn A<> 10 dann drucke "Hier ist noch nicht 'mal Rauch."

>Solange der Spieler nicht in der Hütte ist, ist natürlich kein Feuer in der Nähe.

301 Wenn G\$(1,2)="'4'" dann drucke "Das Feuer brennt."

>Da Zeile 300 nicht zutrifft, und der Spieler infolge dessen in Raum 10 sein muß, prüfen wir den ZUSTAND des Feuers, wobei "4" von uns dafür gewählt wurde, daß das Feuer entzündet wurde!

302 Drucke "Die Feuerstelle ist kalt."
>Der Zustand des Feuers in Raum 10 ist NICHT "4", womit das Feuer nicht brennt!

UNTERSUCHE HOLZ

Springe nach Zeile 295+2*5

305 Wenn der Spieler in der Kutsche/ auf der Kutsche /vor der Kutsche ist (A<4) oder in der Hütte (A>9), dann drucke "Alles massives Eichenholz".

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 407	Sound'n Sampler-Samplesoftware	DM 7,-
PD 408 A+B	Fiffikus-Erweiterungsdisk 1+2	DM 12,-
PD 409	Overmind-Demo	DM 7,-
PD 410	Highlander-Bildershow	DM 7,-
PD 411	Samples, the Best	DM 7,-
PD 412	Tron 3D	DM 7,-
Pd 413	New Stuff 3	DM 7,-

Mehr Informationen zu den neuen PD-Disketten finden Sie auf den Seiten 18 und 19.

Wenn das untersuchte Objekt die Kutsche war (O1=21), Rücksprung aus "Untersuche"

>Dies hat den Grund, daß bei Untersuchung Kutsche die gleiche Antwort ausgegeben wird [Zeile 404 GOTO 305]

306 Wenn der Spieler in Raum 8 ist, d.h. an der Brücke, bezieht unser Programm das "Holz" auf eben die Brückenreste und druckt: "Die Brückenreste auf der anderen Seite? Zu weit weg"

307 Sprngl mit RETURN aus der Unterroutine "Untersuche Feuer" zurück

UNTERSUCHE SILBER

Springe nach Zeile 295+3*5

310 Befindet sich die SilberKUGEL [G\$(25,26)] im Inventar des Spielers? [=1] oder ist sie Bestandteil der SilberPATRONE geworden? [G\$(25,26)=-3]? Oder ist die SilberKUGEL [G\$(25,29)] im selben Raum wie der Spieler? [=H\$(11,12)]?

Dann existiert nämlich kein "Silber" (mehr), sondern die Silberkugel, folglich kann nur diese untersucht werden, was in Zeile 295+13*5 erfolgt!

311 Befindet sich die SilberPATRONE [G\$(33,34)] im Inventar des Spielers? [=1] oder ist sie im Gewehr [G\$(33,34)=-2]? Oder ist die SilberPATRONE [G\$(33,34)] im selben Raum wie der Spieler? [=H\$(11,12)]?

Dann existiert nämlich kein "Silber" und keine Silberkugel (mehr), sondern die Silberpatrone, folglich kann nur diese untersucht werden, was in Zeile 295+17*5 erfolgt!

314 Druckt "Bekomme ich langsam einen Silberblick?", da alles andere nichts mit Silber zu tun hat und springt von der Untersuche-Routine zurück

UNTERSUCHE BLEI

Springe nach Zeile 295+4*5

315 Befindet sich die BleiKUGEL

[G\$(27,28)] im Inventar des Spielers? [=1] oder ist sie Bestandteil der BleiPATRONE geworden? [G\$(27,28)=-3]? Oder ist die BleiKUGEL [G\$(27,29)] im selben Raum wie der Spieler? [=H\$(11,12)]?

Dann existiert nämlich kein "Blei" (mehr), sondern die Bleikugel, folglich kann nur diese untersucht werden, was in Zeile 295+14*5 erfolgt!

316 Befindet sich die BleiPATRONE [G\$(35,36)] im Inventar des Spielers? [=1] oder ist sie im Gewehr [G\$(35,36)=-2]? Oder ist die BleiPATRONE [G\$(35,36)] im selben Raum wie der Spieler? [=H\$(11,12)]?

Dann existiert nämlich kein "Blei" und keine Bleikugel (mehr), sondern die Bleipatrone, folglich kann nur diese untersucht werden, was in Zeile 295+18*5 erfolgt!

319 Druckt "Wie komme ich nur auf Blei?", da alles andere nichts mit Blei zu tun hat und springt von der Untersuche-Routine zurück.

UNTERSUCHE AXI

Springe nach Zeile 295+5*5

320 Druckt "Eine gute scharfgeschliffene Axt!"

TIP: Die AXT findet ihr nur, und damit die letzten 5 Punkte, wenn ihr das Spiel KOMPLETT gelöst habt! TIP: alle Feinde besiegt und Rückkehr zur Hütte!

UNTERSUCHE SEIL

Springe nach Zeile 295+6*5

325 Druckt "Ein ca. 5m langes Seil, das einmal Bestandteil der Brücke gewesen sein muß."

TIP: Das SEIL ist wesentlich an Eurem Erfolg beteiligt - Und zur "Muster"-Spiel-Lösung" in der Endsequenz LEBENSRETTEND!!!

UNTERSUCHE FEUERZEUG

Springe nach Zeile 295+7*5

330 Ist der Zustand des Feuerzeugs (Z) =1, denn drucke "Es scheint fast

leer zu sein". 331 Ist der Zustand des Feuerzeugs (Z) =2, denn drucke "Es ist leer."

332 RETURN kehrt aus der Untersuche-Routine zurück

UNTERSUCHE PFAH

Springe nach Zeile 295+8*5

335 Druckt "Die ehemalige Redespeiche ist durch die Bruchstelle schön spitz."

UNTERSUCHE GEWEHR

Springe nach Zeile 295+9*5

340 Druckt "Ein Karabiner mit Repetierertechnik". Wenn die Silberpatrone [G\$(33,34)] oder die Bleipatrone [G\$(35,36)] im Gewehr ist [=2], drucken wir außerdem "Es ist geladen." 344 RETURN

UNTERSUCHE GUSSFORM

Springe nach Zeile 295+10*5

345 Druckt "Sie dient dem Glessen von Geschossen." Wenn noch keine Silberpatrone gegossen wurde, [G\$(33,34)=-00] dann drucken wir noch *, soweit ich das erkennen kann" > Dieser "Anhang" zeigt den Vermutungscharakter, der erst behoben ist, wenn wir die Gussform benutzt haben! 349 RETURN

UNTERSUCHE ZANGE

Springe nach Zeile 295+11*5

350 Druckt "Eine kleine aber robuste Zange..."

UNTERSUCHE PFANNE

Springe nach Zeile 285+12*5

355+356 druckt "Die Pfanne ist alt und staubig; seltsamerweise enthält sie keine Speise- oder Ölrreste..."

UNTERSUCHE SILBERKUGEL

Springe nach Zeile 295+13*5

360 Wenn die SilberPATRONE sich im Gewehr befindet [G\$(33,34)=-2], die SilberKUGEL Bestandteil davon ist [Z=-3], dann drucken wir "Des

Geschoß befindet sich im Gewehr." 361 Ansonsten Drucke: "Das gegossene Silbergeschoß".

UNTERSUCHE Bleikugel

Springe nach Zeile 295+14*5

365 Wenn die BleiPATRONE sich im Gewehr befindet [G\$(35,36)=-2], die BleiKUGEL Bestandteil davon ist [Z=-3], dann drucken wir "Das Geschoß befindet sich im Gewehr" 369 Ansonsten Drucke: "Ein Bleigeschoß".

UNTERSUCHE Hülse

Springe nach Zeile 295+15*5

370 Wenn die SilberPATRONE [G\$(33,34)] ODER die BleiPATRONE [G\$(35,36)] sich im Gewehr befindet [Z=2], dann drucke "Sie befindet sich im Gewehr!"

371 Wenn das Pulver Bestandteil der Hülse ist [G\$(31,32)=-3], und der Zustand der Hülse (Z) =1 ist, dann drucke "Ich muß vorsichtig sein, denn das Pulver könnte verschüttet werden..."

372 Da der Zustand der Hülse NICHT 1 ist, drucken wir "Eine leere Patronenhülse"

UNTERSUCHE Pulver

Springe nach Zeile 295+16*5

375 Wenn der Zustand des Pulvers (Z) =0 ist, dann drucke "Welches Pulver?"

376 Ist Z=3, dann "Es befindet sich in der Hülse."

377 Ansonsten "Leider habe ich kein Pulver."

Es dürfte aufgrund obiger Hinweise klar sein, wie man Abfragen zu formulieren und worauf man zu achten hat.

Standardmäßig sieht die Ausgabe so aus, daß aufgrund von GOSUB 295+01*5 die Zeile angesprochen wird, in der eine PRINT-Anweisung steht und einfach die Objekt-Beschreibung ausgibt!

Unser um den Untersuche-Befehl erweitertes Hauptprogramm können wir mit (SAVE"D HP4 BAS") auf der Rückseite der i.L.d.S.-Diskette sichern. Damit können wir eine wesentliche Funktion des Abenteuerers, nämlich die Erkundung unserer Welt, ausführen!

Das nächste Mal wenden wir uns den Verben zum BEWIRKEN von Handlungen zu, damit wir endlich etwas NEHMEN und LEGEN können

Um Erfolg zu haben, gilt für die ADV-Programmierung das gleiche wie fürs Spiel selbst. Geduld, ausprobieren - und niemals aufgeben... nur so kommt man zum Ziel! - Also wie im richtigen Leben...

Macht's gut!

Michael Berg

Restposten - Solange Vorrat reicht

Name	Datenträger	Preis	Syn Boge Wiatru	Disk	9,- DM
Adax	Disk	5,- DM	Swiat Oikongo	Disk	5,- DM
Amnesia	Disk	5,- DM	Tales of Dragons + Caveman	6,- DM	
Atomic Gnom	Disk	5,- DM	Terminator	Disk	9,- DM
Bell Cracker	Disk	6,- DM	Thinker	Disk	5,- DM
Bilbo	Disk	6,- DM	Vicky	Disk	6,- DM
Boling II	Disk	5,- DM	Video Ordner XXL	Disk	4,- DM
Captain Gelhar	Disk	5,- DM	Zielpunkt 0 Grad Nord	6,- DM	
Cyborg	Disk	8,- DM	Hardware		
Darkness Hour	Disk	5,- DM	Multipad 3 + Supersio	59,- DM	
Drag	Disk	5,- DM	Stereoblaster Pro	50,- DM	
Dredis	Disk	5,- DM	AMP-i Stereo	19,- DM	
Herbert 2	Disk	9,- DM	Coleco-Zehnertastatur	13,- DM	
Hydraulik/Snowball	Disk	5,- DM	WICHTIG		
Kult	Disk	9,- DM	Geheißert wird solange der Vorrat reicht. Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge der Bestelleingänge		
Lesermania/			Die Bestellungen für diese Sonderposten werden per Nachnahme ausgeliefert, da ansonsten die Abwicklung in einem Chaos endet		
Robbo Kunstraktor	Disk	5,- DM	Geliefert und berechnet werden dann nur die noch vorhandenen Artikel.		
Master Head	Disk	5,- DM	Verlag Werner Rätz		
Mecze Valdgrira	Disk	5,- DM			
Mission Zircon	Disk	5,- DM			
Numins	Disk	4,- DM			
Pole Position	Modul	4,- DM			
Pyramidos 1	Disk	7,- DM			
Robbo	Disk	5,- DM			
Rockman	Disk	9,- DM			
Sea Fighter	Disk	6,- DM			
Spider	Disk	5,- DM			
Starball	Disk	9,- DM			



KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 10. Dezember

Zu Verkaufen:

Atari XL/XE Software Modul, je 10,- DM!

Moon Patrol, Defender, Joust, Super Breakout, Desert Falcon, Galaxian, Ballblazer, Rescue on Fractalus, Quix, Lode Runner, Donkey Kong Jr., Final Legacy, Starline 2, Jungle Hunt, Kaboom, Robotron 2084er, Tennis, Into the Eagle, Thunderfox, Pole Position.

Atari XL/XE Software auf Cassette Preis je 5,- DM.

Sonderangebot "Die Menge macht's", nur bis zur nächsten Ausgabe gibt es 5 Tapes für 22,- DM, 10 Tapes für 40,- DM!

Star Flite, Daylight Robbery, Red Max, Caverns of Eriban, Tale of beta Lirao, L.A. SWAT, Cristal Raider, Werhewk, Space Wars, Robot Knights, Nightmares, Mountain Bike Simulator, Darts, Mountain Shoot, Treasure Quest, Airline, Galactic Empire, Galactic Trader, Escape from Traum Silent Service System 8, Boulder Dash 1, Boulder Dash 2, Despatch Raider, Spellbound, Mikreze, Feud, Last V8, Francis, Decathlon, Chimere, Master Chess, Slingshot, Trailblazer, Hover Bover, Basil - the great Mouse Detective, Laser Hawk, Attack of the Mutant Camels, Bubble Trouble, Collapse, Monkey magic, Danger Ranger, Space Gunner, Preppie I, Spiky Harold, Artist (Zeichenprogramm), Zone X,

Electric Starfish, Scooter, Kickstart Off road Simulator, Camera, Video Classics, Cuthbert goes Walkabout

Special: Kassettengame-Raritäten!

Diese Kassettenspiele sind nur einmal lieferbar! Diese Spiele kosten Stück 10,- DM, 5 Stück 45,- DM

Power Down, Bombfusion, S.T.O.R.M., Panther, Speed Ace, One Man and his Droid, Universal Hero, Amaroute, Rockford-Cristal Raider (zwei Spiele auf einer Cassette!), Titan, Superman, James Bond the living Daylight, Atari Smash hits Vol 1-5 Spiele (Jetboot Jack, Fire Fleet, Den strikes back, Captain Stockys Gold, and Hyperblast).

Absolute Rent! Jewels of Darkness Adventures, drei englische Adventures von Rainbird auf Kasette 3 Tapes 1) Colossal Adventure, 2) Adventure Quest, 3) Dungeon Adventure Englische Adventures mit deutscher Anleitung Komplett 45,- DM

Hardware:

Atari 1050 Netzteil 35,- DM, Atari XC 12 Datenspeicher 25,- DM 5 Stück im Lager, Atari 1010 Datenspeicher 35,- DM, Atari XEP 80 Zeichen-Karte 30,- DM 2 Stück im Lager

Atari 2600 VCS Konsole mit 1 Joystick, Netzteil, TV-Anschlusskabel, Spiel PACMAN nur 40,- DM 2600er mit Netzteil 25,- DM 2600er ohne alles 15,- DM

Die Adresse für Bestellungen lautet:

PD-Mag, Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen

Es kann auch telefonisch bestellt werden (Nur per Nachnahme!) unter

der Nummer 0171/9254660 oder 0161/1507808

Brandneue Kassetten-Raritäten für fast alle 8-Bit Computer in großer Zahl vorhanden! Wenn ihr einen C-64, MSX, Amstrad/Schneider, C-16+4, oder Spektrum habt, solltet ihr unsere Listen anfordern! Die tollsten Spiele für diese Systeme gibt's zwischen 2 und 5,- DM!

Suche 5,25" Floppy XF551 für Atari XL/XE mit Diskette "DOS" und Handbuch bis zu 50,- DM, Peter Pick, Ottenslag 27,46244 Boltrop, Fax 02045/6730.

Suche Atari Plotter 1020, Drucker 1025 und XMM-Igendorfswas. Ebenfalls suche ich Software und Zubehör für den Schneider CPC 6128 und 3" Disketten. Wer noch einen Sinclair ZX-81 oder Spectrum loswerden will, der ist bei mir auch an der richtigen Adresse. Dringend brauche ich ein Netzteil für den TI99/4A, evtl. Modulator und sonstiges Zubehör. Auch an Erfahrungsaustausch zu dem Teil bin ich interessiert. Rene Gambke, rega@atari-computer.de, Neckarstr. 32, 69469 Weinheim, eMail gambke@panasonic.de

ACHTUNG

Anzeigenschluß
für Kleinanzeigen
10. Dezember 1998

Verlag Werner Rätz



Leitfaden

In der heutigen Folge wird ein objektbasiertes Erzeugungsmuster vorgestellt. Der Zweck des Singletonmusters ist es, abzusichern, daß eine Klasse genau ein Exemplar besitzt und daß ein globaler Zugriffspunkt darauf bereitgestellt ist.

Bei manchen Klassen ist es wichtig, daß genau ein Exemplar existiert. Obwohl ein System zahlreiche Fenster unterstützt, sollte es nur eine Fensterverwaltung geben. Ein Warenwirtschaftssystem dient, während es arbeitet, genau einer Firma. Ein Internet sollte genau ein Firewall zum Internet besitzen.

Wie wird sichergestellt, daß eine Klasse über genau ein Exemplar verfügt und daß einfach auf dieses Exemplar zugegriffen werden kann? Eine globale Variable ermöglicht den Zugriff auf ein Objekt, verhindert aber nicht das Erzeugen mehrerer Exemplare.

Es ist besser, die Klasse selbst für die Verwaltung ihres einzigen Exemplars zuständig zu machen. Die Klasse kann durch Abfragen von Befehlen zur Erzeugung neuer Objekte sicherstellen, daß kein weiteres Exemplar erzeugt wird, und sie kann die Zugriffsmöglichkeiten auf das Exemplar anbieten. Dies ist die Essenz des Singletonmusters.

Anwendbarkeit

Verwenden Sie das Singletonmuster, wenn

- * es genau ein Exemplar einer Klasse geben und es für Klienten an einem wohldefinierten Punkt zugreifbar sein muß.
- * das einzige Exemplar durch Bildung von Unterklassen erweiterbar sein soll und Klienten in der Lage sein sollen, das erweiterte Exemplar ohne Modifikation ihres Codes verwenden zu können.

Struktur

Das folgende Diagramm zeigt die Struktur des Singletonmusters:



Teilnehmer

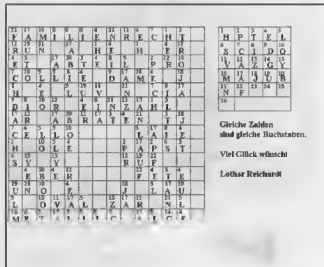
Das Singleton definiert eine Elementoperation, die es Klienten ermöglicht, auf sein einziges Exemplar zuzugreifen. Unter einem Klient versteht man ein anderes Objekt, das den Dienst eines dienststabilen Objekts in Anspruch nimmt. Ein Exemplar ist eine Klassenoperation, in Smalltalk Klassenmethode genannt und in C++ Member-Funktion.

Klienten greifen auf ein Singletonmuster ausschließlich durch die Elementoperation der Singletonklasse zu.

Konsequenzen

Die Verwendung des Singletonmusters besitzt mehrere Vorteile:

1. Zugriffskontrolle auf das Exemplar. Es besteht eine strikte Kontrolle darüber, wie und wenn die Klienten auf das Exemplar zugreifen können, da die Singletonklasse sein einziges Exemplar kapselt.
2. Verfeinerung von Operationen und Repräsentationen. Die Singletonklasse kann abgeleitet und spezialisiert werden. Zudem ist es einfach, eine Anwendung mit einem Exemplar dieser erweiterten Klasse zu konfigurieren. Die Anwendung mit einem Exemplar der benötigten Klasse kann sogar zur Laufzeit konfiguriert werden.
3. Variable Anzahl von Exemplaren. Sollte Sie Ihre Meinung ändern und doch mehr als ein Exemplar der Singletonklasse benötigen, so macht das Muster es Ihnen auch hierbei leicht.



Leitfaden Teil 29 - ATARI magazin

Sie können denselben Ansatz weiterhin dazu verwenden, die Anzahl der von der Anwendung benutzten Exemplare zu steuern. Dafür muß lediglich jene Operation geändert werden, die den Zugriff auf das Singletonexemplar ermöglicht.

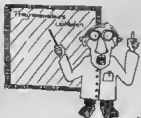
4 Flexibler als Klassenoperationen Eine andere Möglichkeit, die Funktionalität eines Singletons zusammenzufassen, besteht in der Verwendung von Klassenoperationen. Sowohl Smalltalk als auch C++ erschweren die Änderung eines Entwurfs, teils men doch über mehr als ein Exemplar einer Klasse verfügen möchte.

Bekannte Verwendungen

Ein einfaches Beispiel ist die Beziehung zwischen Klassen und ihren Metaklassen. Eine Metaklasse ist die Klasse einer Klasse, und jede Metaklasse besitzt genau ein Exemplar. Metaklassen haben keine Namen, aber sie verwalten ihre Exemplare und erzeugen üblicherweise keine weiteren Exemplare.

Interviews, eine Klassenbibliothek zur Erstellung von Benutzungsschnittstellen, verwendet das Singletonmuster unter anderem zum Zugriff auf die einzigen Exemplare seiner Klasse Session. Eine Operation von Session legt beispielsweise fest, ob monochrome oder Farbbildschirme unterstützt werden, und sie konfiguriert das einzige Session-Exemplar dementsprechend.

Rainer Hansen



Hallo ATARIaner ...

Nachtrag zu Tips & Tricks aus AM 3-Juni/Juli 1998.

Im Bericht "Bilder wandeln" habe ich versprochen die Bezugs- bzw. Infadressen am Schluss mitzuteilen. Sorry, habe ich leider vergessen.

Hier also die fehlenden Adressen:

BOSS XL/XE: Mirko Sobie, Hugo-Jentach-Str 7, 03172 Guben

Fragen zum Leitfaden aus dem Heft: Heiko Bornhorst, Wasserkamp 14a, 49593 Bersenbrück

Ok, das waren die fehlenden Adressen. Bis dann

Reimund Altmayer

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viele zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75015 Bretten

Überblick - neue Produkte

PD-MAG Nr. 4/98	Best.-Nr. PDM 498	DM 12,-
SYZYGY 3/98	Best.-Nr. AT 374	DM 9,-

Achtung: Bitte beachten Sie.

zum PD-MAG + SYZYGY die letzte Seite !!!

Diekline 53	Best.-Nr. AT 375	DM 10,-
WASEO Practoscope	Best.-Nr. AT 356	DM 19,90

Preissenkung - Preissenkung

Coleco-Zehnertastatur	Best.-Nr. AT 361	DM 13,00
Fire Stone	Best.-Nr. ATM 63	DM 9,90
Cyborg	Best.-Nr. ATM 64	DM 14,90
Starball	Best.-Nr. ATM 65	DM 14,90
Wloczyki	Best.-Nr. ATM 66	DM 14,90
Vicky	Best.-Nr. ATM 67	DM 14,90
Rockman	Best.-Nr. ATM 68	DM 14,90

Beachten Sie auch die Seiten

2 und 36

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. Das Einzel Exemplar kostet hier nur DM 2,50.

<input type="checkbox"/> 3/87	<input type="checkbox"/> 3/88	<input type="checkbox"/> 8/88	<input type="checkbox"/> 4/89	<input type="checkbox"/> 8/89
<input type="checkbox"/> 4/87	<input type="checkbox"/> 4/88	<input type="checkbox"/> 10/88	<input type="checkbox"/> 5/89	<input type="checkbox"/> 9-10/89
<input type="checkbox"/> 5/87	<input type="checkbox"/> 5/88	<input type="checkbox"/> 12/88	<input type="checkbox"/> 6/89	<input type="checkbox"/> 11-12/89
<input type="checkbox"/> 6/87	<input type="checkbox"/> 6/88	<input type="checkbox"/> 1/89	<input type="checkbox"/> 7/89	
<input type="checkbox"/> 1/88	<input type="checkbox"/> 7/88	<input type="checkbox"/> 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name

Straße

PLZ/ORT

☐ Bargeld (keine Versandkosten)

☐ Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

**Die Ausgabe 5/98
erscheint im Januar**

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie

Mitarbeiter:

Rainer Hansen
Markus Römer
Harald Schönfeld
Thorsten Heibing
Kay Halles
Florian Baumann
Markus Römer
Frederik Hölzl
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Halm
Sascha Röber
Stefan Laueberg
Falk Böttner
Michael Berg
Reinold Altmayer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschritt:

Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Brettenbachweg 5, 75015 Bretten
Postfach 1640, 75006 Bretten
Tel. 07252/4827
Tel. 07252/3058
Fax 07252/85565
eMail: Ratz@i-online.de

Das ATARI magazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmiersendung.

Manuskripte und Programmhilfen werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einreichung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Veröffentlichung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zeichnungen und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt.

Großer Programmierwettbewerb

Mitmachen lohnt sich

Preise im Gesamtwert

von 200,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 50,-

2.-5. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 20,-

6.-10. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 15,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post

PF 1640

75006 Bretten

PD magazin

Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

SYZYGY

Das Interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller!

Das PD MAGazin und
SYZYGY darf in keiner
Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere
untenstehenden Angebote !!!

**Der Einzelpreis für das PD-MAGazin
beträgt DM 12,-**

**Der Einzelpreis für das SYZYGY
beträgt DM 9,-**

PD-MAGazin 1-6/97

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres
1997 zum absoluten **Kennenlernpreis**
von **nur DM 40,-**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf
jeden Fall

Best-Nr. PDM 1-6/97 DM 40,-

SYZYGY 1-6/97

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres
1997 zum absoluten **Kennenlernpreis**
von **nur DM 30,-**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf
jeden Fall

Best-Nr. Syzygy 1-6/97 DM 30,-

PD-MAG Abo 1998

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren
Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste
Halbjahr 1998. Unser Aboangebot Aus-
gabe 1/98, 2/98 und 3/98 für

nur DM 25,-

Best-Nr. PDM 123/98 DM 25,-

SYZYGY Abo 1998

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren
Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste
Halbjahr 1998. Unser Aboangebot Aus-
gabe 1/98, 2/98 und 3/98 für

nur DM 18,-

Best-Nr. Syzygy 123/98 DM 18,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058